# Les Jeux de la jeunesse, leur origine, leur histoire et l'indication des règles qui les régissent, par Frédéric [...]






# LES JEUX DE LA JEUNESSE









bel ex 480 €

Edition originale

# LES JEUX
# DE LA JEUNESSE

10284. — PARIS, IMPRIMERIE A. LAHURE
9, Rue de Fleurus, 9

# LES JEUX
# DE LA JEUNESSE

LEUR ORIGINE, LEUR HISTOIRE

Et l'indication des règles qui les régissent

PAR

**FRÉDÉRIC DILLAYE**

---

OUVRAGE ILLUSTRÉ

DE 203 GRAVURES DESSINÉES SUR BOIS



PARIS

LIBRAIRIE HACHETTE ET Cie

79, BOULEVARD SAINT-GERMAIN, 79

—

1885

A MES FILLES

MARTHE ET FANNY

# AVANT-PROPOS

Le capital des connaissances humaines, on ne peut le nier, s'accroît considérablement depuis quelques siècles. L'enseignement continu de ces connaissances, et les découvertes nouvelles dans la littérature, les sciences et l'histoire, ne constituent-ils pas, en effet, les intérêts composés de ce capital? En considération même de cet accroissement, l'éducation n'est plus aujourd'hui ce qu'elle était jadis. Presque entièrement physique aux premiers siècles de notre ère, elle a perdu peu à peu, au fur et à mesure de l'avancée dans les temps modernes, son côté corporel au bénéfice du côté intellectuel. Celui-ci, allant de plus en plus s'agrandissant, devient la dominante, je dirai presque la seule force de l'éducation contemporaine.

Quelques gens intelligents, en promenant leurs regards sur cet état de choses, poussèrent le cri d'alarme. Ceux qui dirigent l'enseignement l'entendirent. La gymnastique fut régulièrement introduite dans les lycées. L'exercice militaire y prit place. On régla les récréations, les promenades et les marches, mais on négligea, comme on néglige encore, pendant ces récréations et ces promenades, d'imposer le jeu aux jeunes gens.

Qu'arriva-t-il?

Les jeunes gens se réunirent, comme ils se réunissent toujours,

par groupes, causant de choses et d'autres, le plus souvent insignifiantes, sinon mauvaises, perdant de plein gré les avantages nombreux qu'ils pourraient retirer d'une récréation tout entière passée à bien jouer.

Je dis à bien jouer et je maintiens le mot. Les jeux et les amusements, quelle que soit leur nature, loin d'être inutiles et puérils, doivent se rattacher étroitement à toutes les parties de l'éducation. Leur influence est salutaire, nécessaire même. Actifs, ils agissent sur le corps; paisibles, ils présentent le plus souvent un excellent exercice à l'intelligence, ou servent d'école à l'adresse des doigts, de l'œil et de la mémoire.

Malheureusement les jeux se perdent, disparaissant sous une sorte de dédain bien mal justifié. Des jeunes garçons et des jeunes filles vont jusqu'à ignorer le nom de ceux, séculaires déjà, auxquels avaient joué leurs parents, et connaissent à peine les formes actuelles de quelques autres, préférant et ayant préféré les causeries du préau aux saines distractions de leur âge.

Désireux de contrevenir à ce dédain, dans la mesure du possible, nous avons tenté d'écrire un long ouvrage sur les jeux de la jeunesse, non pour refaire ce qui a déjà été fait maintes fois, c'est-à-dire une sorte d'encyclopédie ou d'académie des jeux, donnant, avec plus ou moins de sécheresse, la nomenclature et les règles des récréations variées et des exercices de la jeunesse, mais pour rechercher, d'abord et surtout, l'idée, la tradition, la coutume ou le fait historique auxquels se rattache tel ou tel jeu.

Ce sujet, rempli de lacunes et d'obscurités, a tenté quelques savants modernes, mais tous se sont cantonnés dans un domaine spécial, ne comprenant le plus souvent que les époques grecque et romaine. Ces travaux, tout excellents qu'ils sont, ne présentent, au demeurant, que quelques anneaux détachés de la grande chaîne des jeux. Aucun d'eux ne montre l'analogie existant entre des amusements d'aspects tout dissemblables, de prime abord, et qui, après un examen plus attentif, décèlent entre eux des liens de parenté indéniables.

Il restait donc à mettre au jour cette parenté, à renouer à tra-

vers les siècles la filiation des divers jeux, non seulement en fouillant dans les auteurs grecs ou latins, mais encore dans les récits des voyageurs qui ont écrit sur les mœurs et sur les coutumes des différents peuples de la terre.

C'est ce que nous avons tenté de faire.

La besogne paraissait plus facile qu'elle ne l'a été.

Les auteurs grecs et latins, si minutieux en toutes choses, ont certainement dû écrire des traités sur la matière. Ils ne sont pas parvenus jusqu'à nous. Nous ne pouvons compter que sur les témoignages, généralement trop succincts, des polygraphes de la décadence, ou sur les travaux des savants modernes, que je signalais tout à l'heure.

Quant aux voyageurs, beaucoup négligent cette partie vraiment typique des mœurs et des coutumes. Ceux qui en parlent approfondissent peu la question. C'est grand dommage si l'on considère que les premiers explorateurs de l'Amérique y ont retrouvé, en pleine vigueur, presque tous les jeux de la Grèce ancienne.

Il nous a donc fallu nous livrer à des lectures nombreuses et variées, notant un mot, une phrase incidente, une coutume, amoncelant ainsi des matériaux dont le plus minime pouvait, après une étude plus suivie, nous fournir les moyens de renouer cette filiation que nous cherchions à établir.

Premier travail, tout de compilation celui-là, long, ingrat, décevant, plus fertile en déboires qu'en attraits, mais préparation nécessaire pour que l'idée que nous avions eue puisse s'affruiter.

La généalogie des jeux rétablie, les règles nouvelles qui les régissent formulées, nous avons essayé de les grouper suivant un ordre aussi rationnel que possible, les assemblant en une sorte de collier, commençant par le premier des jeux actifs : *la chevauchée sur un bâton*, et se terminant par le premier des jeux paisibles : *les poupées*. Dans un chapitre spécial, où nous traitons de quelques jeux de patience et de quelques tours de prestidigitation, nous nous sommes plu à rattacher ces deux extrémités comme en une agrafe.

Loin de nous la prétention d'avoir écrit le dernier mot sur les

origines et l'histoire des jeux de la jeunesse. D'autres, vraisemblablement, voudront parcourir dans la suite cette route que nous avons consciencieusement frayée, et chercheront à l'élargir, à l'aplanir et à la prolonger. Nous serons enchanté que notre travail leur soit de quelque utilité et mette dans le champ des recherches historiques, toujours explorable, un jalon de plus pour ces nouveaux pionniers.

En attendant l'aurore de cette gloire, toute modeste qu'elle peut être, nous nous estimerons très heureux si, par son originalité et les attraits qu'elle présente, notre œuvre arrive à séduire la jeunesse et à remettre en honneur parmi elle des jeux qui tendent à développer ses qualités physiques et morales.

FRÉDÉRIC DILLAYE.

LES

# JEUX DE LA JEUNESSE

---

## PREMIERS JEUX

Le jeu du cheval. — Agésilas, Socrate et Henri IV. — La poste sur un bâton. — Le labyrinthe et la danse de la grue. — La dentelle. — Enfilons l'aiguille. — Le serpentin. — A la dame. — Soldats et torreros.

« A dada! à dada! » Voilà un cri souvent répété par les tout petits et qui correspond à un jeu qu'ils comprennent à merveille sans qu'on ait besoin de le leur expliquer.

L'origine de ce jeu remonte probablement aux temps où Adam et Ève vivaient. Caïn, avant de jouer du bâton pour assassiner son frère Abel, s'était bien certainement servi de cette arme meurtrière en guise de cheval. Plus tard, chez les Grecs, nous retrouvons ce jeu fort en usage. Élien et Plutarque nous ont transmis à ce sujet un trait curieux de la vie d'Agésilas, qui, en bon père, aimait ses enfants au point de s'associer à leurs jeux.

« Comme il chérissait d'une tendresse extrême ses enfants, dit Plutarque, on rapporte que, pendant qu'ils étaient tout petits, il jouait chez lui avec eux, se tenant sur un roseau de même que sur un cheval. Comme un de ses amis le surprit un jour au milieu de cet exercice, il le pria de n'en rien dire à personne, jusqu'à ce que lui-même eût des enfants. »

Socrate, persuadé, en véritable sage, que l'homme a besoin de délassement, quelle que soit sa position, n'éprouva nulle honte, au dire de Valère-Maxime, dans un moment où, jouant avec ses enfants, tout petits encore, il

fut surpris et moqué par Alcibiade, pendant qu'il galopait un roseau entre les jambes.

Henri IV, bon père de famille lui aussi, jouait au dada avec ses enfants. Il lui arrivait même souvent de remplacer le bâton par sa personne royale, et de galoper au travers de la chambre, à quatre pattes, le dos surchargé de ses bambins riant à gorge déployée, sous le regard ami de leur mère.

Tous les pères comprennent ces plaisirs. Il faut être un célibataire endurci comme Horace pour trouver ridicule la chevauchée sur un long roseau. Mais que nous importe après tout l'avis des célibataires! Leur opinion n'a point prévalu et ne prévaudra jamais. Aujourd'hui encore, dès que les petits garçons peuvent courir, ils pressent entre leurs jambes un bâton, une canne, un parapluie, voire un simple balai, dont ils soutiennent avec la main le bout placé devant eux. Je connais même des petites filles qui ne craignent pas en cela d'imiter les garçons et de lutter avec eux lorsqu'ils organisent la poste sur un bâton.

Dans ce cas, les cavaliers attachent à leurs montures un bout de ficelle ou de ruban, formant une boucle pour passer le poing et servant de bride. Puis ils nouent un cordon au bout d'une baguette, fabriquent ainsi une sorte de fouet destiné à accélérer la marche du cheval. Tous les cavaliers équipés de la sorte se mettent en ligne, partent à un signal donné, se défiant, s'excitant, cherchant chacun à atteindre le premier un but fixé, ou simplement à dépasser ses camarades de plusieurs longueurs de bâton.

Bien que la poste sur un bâton offre de joyeuses récréations aux tout petits, elle est cependant tenue par eux en médiocre estime sitôt qu'ils grandissent. Ils aiment mieux chevaucher un cheval de bois qui caracole dans un mouvement de bascule, s'ils préfèrent ne pas exécuter diverses figures ou se suivre en file en décrivant de nombreuses évolutions.

Les Grecs donnaient à ce jeu le nom de *danse de la grue*, parce que, à l'imitation de ces oiseaux voyageurs qui se réunissent et volent en longue file, les joueurs se tenaient par la main, tandis qu'un conducteur les guidait, en leur faisant décrire des tours et des détours.

La danse de la grue, existant encore aujourd'hui en Grèce sous le nom de *danse candiote*, remonte à la plus haute antiquité, non seulement comme un jeu d'enfant, mais encore comme un plaisir pour les adolescents. Homère, dans la dix-huitième rapsodie de son *Iliade*, nous la montre figurant sur le bouclier d'Achille :

« Puis, l'illustre boiteux des deux pieds, dit-il en parlant de Vulcain, représente un chœur de danses, semblable à celui que, dans Cnosse, Dédale fit autrefois pour Ariadne aux beaux cheveux; et les adolescents et les belles vierges dansaient avec ardeur en se tenant par la main.... Et habi-

lement, ils dansaient en rond avec rapidité, comme la roue que le potier, assis au travail, sent courir sous sa main. Et ils tournaient ainsi en s'enlaçant par dessins variés.... »

Dans ce passage, Homère attribue l'invention de cette danse à Dédale. Plutarque en fait honneur à Thésée, qui, sorti vainqueur de sa lutte avec le Minotaure, voulut honorer Apollon par une cérémonie nouvelle, en passant à Délos :

« Il exécuta, dit-il, une danse que les habitants de Délos ont conservée, dans laquelle on décrit des tours et des détours à l'imitation des circuits du labyrinthe. »

Et il ajoute qu'elle se nommait *grue*.

Peut-être, en effet, existait-il une différence entre la danse de la grue de Thésée et celle de Dédale, que l'on nomme aussi *danse cnosienne*, de Cnosse



LE PREMIER CHEVAL.

où était le labyrinthe fameux construit par Dédale, et des allées inextricables duquel Thésée, après avoir tué le Minotaure, parvint à sortir guidé par le peloton de fil que lui avait donné Ariadne.

Quoi qu'il en soit, le labyrinthe me paraît en être l'origine commune.

Les jeunes filles, dans certaines contrées, désignent encore par labyrinthe un jeu que dans d'autres provinces on nomme *la dentelle* ou *enfilons l'aiguille*.

Les joueurs forment un cercle en se tenant par la main et en élevant les bras. Deux d'entre eux, qui s'appellent l'un la *navette* et l'autre le *tisserand*, courent en se poursuivant. Le tisserand doit suivre exactement le chemin que la navette parcourt. S'il se trompe, les bras sous lesquels il voulait passer se baissent et le retiennent dans le cercle, dont il est condamné à faire partie, tandis qu'un nouveau joueur prend sa place.

On enfile l'aiguille d'une autre façon.

Les joueurs, se tenant les uns les autres par la main, en une longue file, courent en suivant les courbes décrites par le caprice de celui qui, placé à l'une des extrémités, conduit le jeu, tournant la file en tous sens, l'enroulant et la déroulant, jusqu'au moment où il la fait passer sous les



LES BIJOUX DE SORBIER.

bras levés des deux joueurs qui se trouvent à l'autre extrémité, en chantant le refrain monotone et fort peu rimé de :

Enfilons l'aiguille, l'aiguille,
Enfilons l'aiguille de bois !

Ce jeu prend quelquefois aussi le nom de *serpentin*.

Nous exécutons ainsi, et sans nous en douter, la danse de la grue, mais

nous l'exécutons en courant, tandis que les Grecs rythmaient et cadençaient leurs pas, pratique qui se rencontre du reste dans une grande partie de leurs jeux d'action. Artistes jusqu'au bout des ongles, ils voulaient trouver dans leurs jeux mêmes les mélodies du chant et les grâces de la pose. Aujourd'hui nous n'y regardons pas de si près,... malheureusement pour notre goût.

Les petites filles, nées un tantinet coquettes, cherchent dans leurs premiers jeux tout ce qui se rapporte à la coquetterie. Dès la plus tendre enfance, elles jouent à la dame, s'affublent du chapeau de maman ou de l'écharpe de la grande sœur, se promènent, avec de petites mines fort drôles, ou se font réciproquement des visites. Plus tard, grandelettes déjà, elles profitent des fleurs et des fruits pour s'enguirlander des pieds à la tête; les coucous, les bleuets, les pâquerettes et les baies rouges du sorbier leur fournissent à bon marché de superbes joyaux. Le sorbier surtout,



ILS JOUENT AUX SOLDATS.

par sa couleur éclatante, devient pour elles un bijou de prédilection.

En général, les premiers jeux de l'enfance consistent à imiter les actions des parents. De là, pour ainsi dire, un jeu typique pour chaque pays. En France, les enfants se coiffent d'un casque en papier, s'emparent d'un sabre de bois ou d'un fusil de paille et jouent aux soldats. Rien n'est plus drôle que de voir dans nos jardins publics ces futurs défenseurs de la patrie, marquer le pas aux accords de la trompette ou du tambour. L'éclectisme de leur armement et de leurs uniformes donne à leur troupe quelque chose de fort réjouissant à l'œil. Il faut voir avec quelle dignité comique le capitaine morigène le soldat désobéissant! J'en ai vu de ces capitaines qui, tout fiers de leur cuirasse de carton argenté, levaient la main sur les indisciplinés, renouvelant, dans des proportions un peu plus humaines et beaucoup plus modestes, la fameuse admonestation de Clovis au soldat qui avait brisé le vase de Soissons, et cela, au grand effroi des autres, considérant cette scène non sans quelque

crainte pour eux-mêmes. Les jeunes Espagnols jouent au taureau. Tandis qu'une grande personne figure l'animal, un gamin, tenant un jonc en guise d'*espada*, fait le *matador*, pendant qu'un autre, armé d'un long bâton et grimpé à califourchon sur les épaules d'un camarade, joue le rôle de *picador*.

Si je ne craignais d'entrer dans les détails d'une énumération oiseuse, je pourrais ainsi multiplier les exemples et montrer que, par esprit d'imitation, les premiers jeux de la jeunesse ne sont qu'une réduction des plaisirs ou des tendances d'une nation.

# LUTTES A LA COURSE

Phitta Maliades! phitta Rhœus! — La course du flambeau. — Petit bonhomme vit encore, car il n'est pas mort! — Running matches. — Les exploits de l'Indien Deerfoot et de Culveran dit l'Homme-vapeur. — L'entraînement. — Les courses des bergères de Marktgröningen. — Les courses à la cruche des jeunes filles basques. — Rally-papers.

Chez les Grecs, dont l'éducation était fort soignée sous le rapport de la gymnastique, la course, — ses plaisirs et ses luttes, — occupait une place assez importante dans la vie publique. Les jeux olympiques, ainsi nommés d'Olympie où ils se célébraient, montrent, par leur institution toute nationale et l'éclat qui les entourait, la véracité de ce que j'avance.

Je ne veux point entrer, du reste, dans des détails circonstanciés sur ces jeux, que chacun de vous connaît par le menu. Je me contente simplement de les rappeler à votre mémoire, afin qu'ils figurent en tête de cette étude des luttes à la course, qui, par son titre même, se met, pour ainsi dire, sous leur patronage.

Les jeunes filles grecques, dans l'antiquité, possédaient à un haut degré la passion de la course. On les voit, dans les narrations des auteurs, se rendre soit sur les prairies qui bordent la mer ou les fleuves, soit dans les beaux vallons de l'Arcadie, et là se livrer au plaisir de courir, se défiant, s'excitant, acclamant les nymphes des vergers et des sources par un sifflement caractéristique : « Phitta Maliades! phitta Rhœus!... » Je dis sifflement, car ce *phitta* se prononçait *sitta* ou *psitta* suivant la contrée. A cet appel, elles rivalisent de vitesse, de légèreté et de hardiesse, la tunique ne descendant qu'aux genoux et les cheveux déchevelés.

A trois époques différentes de l'année, aux fêtes de Vulcain, à celles de Prométhée et aux Panathénées, les jeunes gens d'Athènes couraient la course du flambeau. Le matin du jour fixé, ils s'assemblaient dans le jardin d'Académus.

On prenait comme point de départ la Tour qui s'élevait près de l'autel

de Prométhée. Comme piste, ils se servaient de la longue voie qui, traversant le Céramique, aboutissait à une des portes de la ville.

Chaque coureur tirait au sort l'ordre dans lequel il devait lutter, car la lutte ne consistait point à courir ensemble à qui arrivera le premier. Les lutteurs briguaient à ces courses le titre de porte-flambeau et, par conséquent, l'honneur insigne de porter les luminaires dans les cérémonies religieuses.

Les numéros tirés, les places prises suivant l'ordre numérique, le magistrat présidant à la célébration des jeux allumait un flambeau au feu sacré de l'autel de Prométhée, et le remettait entre les mains du coureur désigné pour partir le premier. Celui-ci s'élançait rapide sur la piste pour parcourir, dans le moins de temps possible et sans laisser éteindre son flambeau, la distance de la tour à la ville et de la ville à la tour.

La flamme s'éteignait-elle pendant le trajet, le juge des jeux déclarait le coureur hors concours, reprenait le flambeau, le rallumait et le remettait entre les mains du deuxième lutteur.

Les prétendants se succédaient ainsi, à tour de numéro, se transmettant le flambeau de main en main. Le magistrat proclamait vainqueur celui qui parcourait l'espace désigné dans le moins de temps et sans laisser éteindre sa torche. Si aucun des lutteurs ne réussissait, le titre honorifique de porte-flambeau restait à celui qui en remplissait les fonctions à la solennité précédente.

Les flambeaux des jouteurs se composaient d'un assemblage de bois minces, d'un faisceau de joncs ou de roseaux, gros à une extrémité, effilés à l'autre et affectant la forme de nos cierges modernes. De distance en distance, des ligatures assuraient l'assemblage. De la résine, ou de la poix, liait ces morceaux divers et donnait au flambeau une grande consistance, en même temps qu'elle augmentait son pouvoir éclairant.

Les bois généralement employés étaient le pin, le bouleau, l'épine, le chêne et le coudrier. On fichait ce faisceau sur un disque de métal muni d'une pointe en son centre. Il protégeait les mains des coureurs contre les gouttelettes de cire enflammées que les mouvements de la course détachaient du flambeau.

Je vous ai dit que ces courses avaient lieu aux fêtes de Vulcain, à celles de Prométhée et aux Panathénées. Toutefois, pour rester sincère, je dois vous apprendre qu'aux Panathénées la course s'exécutait à cheval.

Cette course du flambeau, qui formait au demeurant une des solennités religieuses de la Grèce antique, se présente comme l'origine d'un petit jeu que jouent encore les enfants. Il consiste à mettre le feu soit à une petite baguette de bois vert, soit à un papier roulé, et à éteindre la flamme sitôt que l'objet allumé peut offrir un petit tison incandescent. Les joueurs se le

passent alors de main en main en disant : *Petit bonhomme vit encore, car il n'est pas mort!* Et ainsi jusqu'à ce que la lueur disparaisse. Le joueur qui tient alors le tison doit donner un gage.

Mais revenons à la lutte à la course.

Parmi les nations civilisées qui conservent encore aujourd'hui l'habitude de courir, il faut citer l'Angleterre au premier rang. Les Anglais croient, non sans raison, que la perfection humaine consiste à acquérir la plus grande somme de civilisation possible sans rien perdre des avantages appartenant à l'état de nature.

Voilà pourquoi la nation anglaise, plus qu'aucune autre nation, tient en si grand honneur les exercices physiques.

Le *pédestrianisme*, c'est-à-dire l'art d'aller à pied, forme une de leurs plus constantes préoccupations. Il se divise en deux ordres, la marche et la course, donnant naissance l'un et l'autre à de grandes luttes. Bien que chacune ait son intérêt, je ne m'occuperai ici que des défis à la course : *running matches*.

Les lutteurs se réunissent à l'ordinaire dans les *cricket-fields*, ces enclos réservés au jeu de criquet, et si bien entretenus et arrosés qu'ils offrent aux pieds des tapis d'herbe fine et serrée comme on en voit seulement en Angleterre.

Près du poteau, servant de point de départ et de but d'arrivée, s'assied le *timekeeper*, chargé de compter, à l'aide d'un chronomètre, en combien de minutes, de secondes et de subdivisions de seconde le terrain aura été *éclairci* par les coureurs. Ce verbe est consacré; on dit de même que les coureurs, en s'élançant dans la carrière, *couvrent* le terrain.

Les annales des running matches offrent, à ceux qui les consultent, des cas de vélocité étonnants. On y trouve les hauts exploits des coureurs fameux.

Au nombre de ceux qui excitèrent au plus haut point la curiosité de nos voisins d'outre-Manche, il faut citer un sauvage Peau-Rouge, de la tribu de Sanca et porteur d'un nom digne des héros de Fenimore Cooper : il se nommait *Deerfoot*, c'est-à-dire Pied-de-Daim.

Un jour, à Dublin, il parcourut dix-neuf kilomètres trois cent treize mètres en soixante-cinq minutes et cinq secondes. Il y a de cela une vingtaine d'années. Les Anglais ne voyaient que Deerfoot, ne parlaient que de Deerfoot, ne pensaient qu'à Deerfoot. Tous les foulards, toutes les cravates, tous les mouchoirs portaient, imprimé dans leurs angles ou dans leur centre, le portrait de Deerfoot.

Estimant beaucoup la monnaie, Deerfoot honorait tous les grands running matches de sa présence. Quand il entrait en lice, un murmure flatteur s'élevait et courait dans les rangs des spectateurs.

Un bandeau rouge vif, orné de grosses perles blanches, serrait sa chevelure, plus sombre que la noire ébène, et donnait plus d'éclat à son teint cuivré. Une longue plume d'aigle, fichée dans ce bandeau, menaçait le ciel de sa pointe hardie. Une large ceinture de peaux de bêtes ceignait ses reins. De superbes mocassins chaussaient ses pieds, et une quantité considérable de petites clochettes de cuivre tremblotaient, pendues à ses habits, et tintaient comme les grelots d'un mulet d'Espagne.

C'étaient là, paraît-il, les emblèmes de sa tribu.

Toutefois, comme il n'est plus aujourd'hui question de Deerfoot et que ses admirateurs ne sont pas là pour m'assommer si je dis la vérité, je ne vous cacherai pas que ces emblèmes sacrés, dont le Peau-Rouge faisait si grande parade, venaient tout simplement de la boutique d'un marchand de costumes de théâtre de la bonne ville de Londres. Deerfoot seul était authentique. Il avait, dit-on, laissé dans son wigwam une femme et deux enfants, et, pendant tout son séjour en Angleterre, il ne put se faire à l'usage de nos lits modernes, préférant coucher sur une peau de loup étendue sur le plancher.

Aujourd'hui, nous avons en France le fameux coureur Culveran, dit l'*Homme-vapeur*.

Un jour, un riche Américain, M. Wilson, prétendit que Culveran ne pourrait faire le tour de Paris, soit quarante-quatre kilomètres, en trois heures. Le départ eut lieu le dimanche 12 novembre 1882 à deux heures précises, à la porte du cours de Vincennes, en présence d'un grand concours de monde. A quatre heures cinquante-huit, Culveran arrivait au but, complètement exténué. Il avait fourni une étape de quinze kilomètres à l'heure.

L'enjeu était de quinze cents francs.

La haute aristocratie anglaise et les riches propriétaires encouragent beaucoup les luttes à la course. Quelques châtelains organisent tous les ans, à la même époque, des running matches considérables. Quelques-uns même ont un grand renom dans le Royaume-Uni.

Ces encouragements, malgré leur nombre et leur renommée, ne suffiraient peut-être pas à entretenir l'ardeur des coureurs amateurs, s'il n'existait point des coureurs de profession (*professional runners*) et même les professeurs (*trainers*) chargés, ceux-ci d'instruire les amateurs, ceux-là d'exciter leur émulation.

Ce n'est pas tout rose que d'apprendre à bien courir pour gagner un prix. Le malheureux qui se met à cette école renonce du même coup au tabac, au café et à toutes les liqueurs spiritueuses. Ses repas doivent être réglés, ses mets pesés, sa boisson mesurée. Le bœuf rôti, les côtelettes, le gruau et le thé forment le fond de sa nourriture. Si par hasard l'embonpoint



*Rally-papers* OU COURSE AUX PAPIERS.

menace de l'envahir, vite on fait transpirer la partie atteinte par tous les moyens sudorifiques connus. Quand vous voyez entrer en lice un beau coureur, bien bâti, bien musclé, vous ne vous doutez point de toutes les tortures qu'il a endurées pour devenir ainsi, suivant l'expression d'un poète anglais, un beau marbre vivant.

Les professional-runners, chargés d'allumer l'ardeur des coureurs, ne jouissent pas en Angleterre de l'estime qui entoure les joueurs de criquet de profession. On se sert d'eux, on les applaudit, mais on les dédaigne. Ils possèdent, dit-on, une conscience un peu trop élastique et ne se font



COURSE DE BERGÈRES A MARKTGRÖNINGEN.

aucun scrupule de duper le public, s'ils trouvent dans leurs duperies matière à gagner de l'argent.

« Tout pour la monnaie. » Voilà leur devise.

En Allemagne, il a existé de tous temps des courses de femmes. Est-ce en souvenir de la fille de Schœnée, cette orgueilleuse Atalante qui ne voulait qu'un vainqueur pour mari ? Peut-être oui, peut-être non. Parmi ces courses, une des plus connues a lieu le jour de la Saint-Barthélemy à Marktgröningen, dans le Wurtemberg. Toutes les bergères des environs se réunissent ce jour-là pour se disputer le prix donné par la ville à la plus agile.

Nous courons peu en France, nous ne marchons presque plus même. Cependant, au fond de la Bretagne, et en dépit des influences civilisatrices des chemins de fer, on rencontre encore des cantons qui honorent et cultivent

les luttes à la course, comme ils honorent et cultivent les luttes corps à corps.

Après les durs travaux de la moisson, quand les blés sont coupés, battus et les grains engrangés, commencent les fêtes qu'on nomme *pardons*. Parmi les jeux de toutes sortes auxquels les jeunes gens prennent part, se rencontre la lutte à la course. Court qui veut pour gagner un chapeau galonné, une veste brodée ou une ceinture de flanelle. Les lutteurs attachent leurs cheveux rejetés en arrière par une brindille de paille ou de ficelle, et partent au signal donné. Les premiers arrivés gagnent les prix.

Ces luttes ont leur pendant chez nous, dans le Midi, avec les courses à la cruche, dans lesquelles les jeunes filles basques luttent de vélocité, portant sur leur tête une cruche de forme spéciale qu'on nomme dans le patois du pays *uo dourno*. Cette cruche est remplie d'eau, et la coureuse ne peut sous aucun prétexte y porter la main.

En Angleterre et en France, les luttes à la course viennent d'acquérir un nouvel attrait par l'invention du *rally-papers*, qu'on peut traduire par : ralliement des petits papiers.

Deux coureurs, portant un lièvre brodé sur leur jaquette et une sacoche en bandoulière, partent en avant. Les autres joueurs attendent, pour s'élancer à leur poursuite, qu'il se soit écoulé un certain nombre de minutes déterminé à l'avance. Sur leurs jaquettes sont brodés des chiens. Il leur faut attraper les lièvres. Mais comme ceux-ci disparaissent souvent, ou par l'avance qu'ils ont, ou par les obstacles qu'ils franchissent, et que les chiens supposés n'ont pas le flair des toutous ordinaires, ils jettent de temps à autre de petits papiers renfermés dans leur sacoche. Ces petits papiers forment la piste.

Les coureurs-chiens, pour relever cette piste, n'auront donc qu'à rallier ces petits papiers, opération fort difficile, attendu que, dès l'instant de leur abandon, ils se trouvent à la merci du moindre zéphir, qui, fort malin sous son air doucereux, s'amuse d'ordinaire à les pousser dans des directions opposées à celles parcourues par les lièvres poursuivis.

Ce jeu, fort amusant et très salutaire du reste, se joue quelquefois à cheval. J'ai vu, pendant un beau mois de septembre, des officiers de cuirassiers organiser un immense rally-papers dans les bois de Villeneuve-l'Étang. La réunion comptait près de deux cents cavaliers. Les obstacles difficiles furent tous franchis sans la moindre chute. Leur nombre s'élevait à quarante-cinq.

Les rally-papers à cheval présentent tout l'intérêt d'une chasse à courre. Ceux à pied n'offrent pas moins d'attrait et peuvent à bon droit être considérés comme très hygiéniques. On ne saurait trop, à ce point de vue, les recommander aux jeunes gens, car la course, n'importe la forme sous laquelle elle se présente, développe les poumons, et il ne faut pas oublier que les poumons sont les maîtres du corps humain.

# LES BARRES

L'étymologie du jeu de barres. — La loi des suspects à Athènes. — Le jeu de la coquille chez les Grecs. — Gendarmes et voleurs. — Le livre de comptes d'un receveur des domaines en 1430 et une révélation de Saint-Simon. — Les vraies barres. — La provocation dans les tournois. — Barres forcées et barres cavalières. — Le Gjiticum Chudini des Arabes. — Le jeu de passe. — Le jeu des animaux.

Parmi les jeux dérivés de luttes à la course, il faut mettre en première ligne les jeux de barres, ainsi nommés parce que les deux camps qui renferment les joueurs sont marqués par des barres fictives ou tracées sur le terrain.

Quelques auteurs prétendent que le jeu de barres, proprement dit, constituait dans l'origine un jeu militaire : les uns, parce que les jeunes gens s'exerçaient à lancer de lourdes barres sur un point déterminé; les autres, parce qu'on désignait sous le nom de *barres* un exercice d'hommes armés et combattant ensemble avec de courtes et larges épées dans un espace fermé de barrières. Je ne vois rien de commun, je l'avoue, entre ces jeux et celui des barres tel que nous le jouons, et je crois qu'il faut avoir grande envie de chercher, comme on dit familièrement, midi à quatorze heures, pour trouver dans un jeu de jet ou dans un combat de gladiateurs l'origine d'une lutte à la course.

Le jeu de barres remonte bien au delà du moyen âge, et je le soupçonne fort d'avoir été imaginé quelque cinq cents ans avant l'ère chrétienne, à l'époque où Clisthènes, aïeul de Périclès, établit à Athènes l'*ostracisme* ou jugement de la coquille.

De même que, dans la nature, deux choses contraires, comme le jour et la nuit, ne peuvent exister simultanément sans engendrer la confusion et le chaos, de même, en politique, les Grecs admettaient que deux partis contraires et égaux en puissance ne pouvaient exister simultanément dans la cité, sans engendrer l'anarchie. Craignant donc que, sous l'effort d'un conflit, la liberté ne pérît, les législateurs d'Athènes décrétèrent que tout citoyen de-

vait choisir entre les deux partis, et appuyer de son vote celui qui lui semblait le plus propre à assurer le salut de la chose publique. Le jour du vote fixé, l'agora ouvrait ses portes, et les citoyens venaient déposer dans l'urne une coquille, sur laquelle ils incrustaient le nom de celui d'entre eux qu'ils croyaient dangereux pour la tranquillité de l'État.

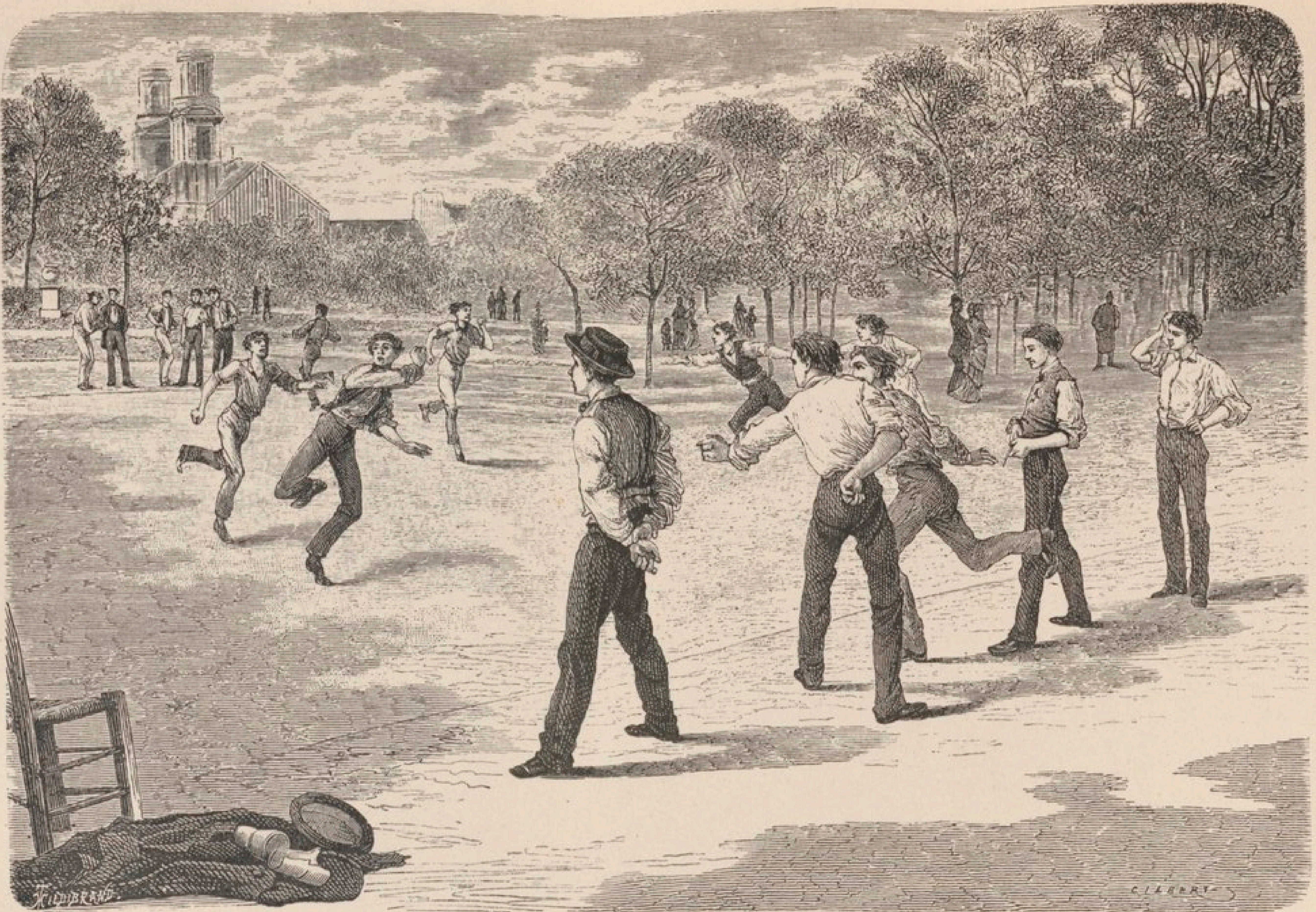
A Athènes, le nombre total des votants pouvait être de vingt mille; il fallait au moins six mille suffrages contre l'accusé. Cette exigence de la loi prévenait la fréquence de ses applications. Toutefois, ce mode de procéder mettait nécessairement en jeu les intrigues de la jalousie, de l'inimitié, et les séductions adressées aux faibles et aux indifférents.

On rapporte à ce sujet qu'un paysan qui arrivait à l'assemblée, bien déterminé d'avance à se prononcer en faveur de Thémistocle contre Aristide, se trouvant à côté de ce dernier, sans le connaître, et ne sachant point écrire, le pria d'inscrire son nom sur la coquille avec laquelle il devait voter pour le bannissement : « Aristide t'a-t-il offensé? lui dit celui-ci. — Non, répondit l'autre; mais je suis fatigué de l'entendre toujours appeler *le Juste.* » Tout citoyen frappé d'ostracisme s'éloignait de la cité pour un temps limité, soit dix ans, sans être privé de ses biens et sans que son honneur en fût atteint.

De l'établissement de cette institution date chez les Grecs le jeu de la coquille ou *ostracinda*, dont quelques auteurs nous ont laissé la description. Les joueurs, divisés en deux camps égaux, se placent de chaque côté d'une barre tracée à terre, de façon qu'un des camps soit à l'orient et l'autre à l'occident. Ils représentent les deux partis politiques. Pour savoir lequel des deux prendra la fuite, on choisit une coquille d'huître, parce qu'elle est blanche d'un côté et noire de l'autre. A son défaut, on prend une coquille blanche, qu'on noircit avec un peu de poix ou de goudron. Un joueur, se tenant sur le milieu de la barre, lance la coquille en l'air en lui imprimant un mouvement de rotation, et en criant : « Nuit ou jour. » Si la coquille tombe jour, le parti de l'orient devient le parti poursuivant, et le parti de l'occident le parti poursuivi. Tous les joueurs de ce parti font aussitôt volte-face et se sauvent au plus vite. Si l'un est pris, il fait l'âne, c'est-à-dire qu'il se trouve hors de combat, dans l'obligation de faire monter sur son dos celui qui l'a attrapé, et de le porter ainsi jusqu'au camp, où il demeure prisonnier.

Les Grecs empruntaient à ce jeu une de leurs expressions proverbiales, comme nous en avons emprunté à presque tous nos jeux. Ainsi, pour parler d'une chose qui s'accomplit d'une façon brusque et inattendue, ils disaient : « C'est un tour de coquille. »

Ne jouons-nous pas à la coquille en jouant aux gendarmes et aux voleurs? Du jeu de la coquille au jeu de barres, la distance est bien minime et



UNE PARTIE DE BARRES AU JARDIN DU LUXEMBOURG.

a dû être franchie rapidement. En 1430, ce jeu se jouait probablement comme aujourd'hui; en tout cas, il portait le même nom. Je lis en effet dans un compte rendu manuscrit de Robin Denisot, receveur des domaines à Fontenay-le-Comte, qu'il fut donné, à cette date, une paire de chausses à plusieurs jeunes gens qui avaient rompu les leurs en jouant aux barres devant le seigneur de l'endroit.

Les seigneurs ne se contentaient pas toujours de regarder jouer. De spectateurs ils devenaient souvent acteurs, et nous voyons plus tard le duc de Saint-Simon nous raconter qu'il ne connaissait le roi d'Espagne que pour avoir joué aux barres avec lui.

Tout terrain uni et battu, allée de parc ou de jardin, pelouse ou clairière, peut servir de théâtre au jeu de barres. Il suffit qu'il ne s'y rencontre aucun obstacle susceptible d'exposer les joueurs à faire une chute en courant. Leur choix fait, les joueurs se divisent en deux partis égaux en nombre, et ils marquent l'enceinte des deux camps, d'une façon exacte et visible, soit en traçant une raie sur la terre, soit en y alignant des baguettes ou des branches de feuillage. L'espace qui sépare les camps mesure 50 à 60 mètres. A 2 mètres de la ligne d'enceinte, on trace une autre ligne, nommée *sauvegarde*, sur laquelle les joueurs du camp opposé viendront *demander barre*.

Pour former les partis, deux joueurs de force égale tirent au sort à qui choisira le premier un compagnon parmi les autres joueurs. Quand le premier a choisi, le second en fait autant. Le premier prend un second compagnon, le second aussi, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient entrés dans l'une ou dans l'autre troupe. Les partis se rendent alors dans leur camp respectif, et celui à qui a échu par le sort le droit de demander barre envoie son chef provoquer le camp ennemi.

Fier de son mandat, le chef s'avance jusqu'à la sauvegarde de ce camp et, le jarret tendu, le bras en avant, il crie d'une voix forte : « Je demande barre contre un tel! » L'antagoniste provoqué se présente aussitôt, frappe deux légers coups dans la main que lui tend le provocateur, et attend que celui-ci frappe le troisième; le coup frappé, le provocateur s'enfuit à toutes jambes, et le provoqué le poursuit aussi vite qu'il le peut faire.

Pour donner plus de vivacité au jeu, on peut supprimer ces préliminaires, et courir après le provocateur dès qu'il a demandé barre.

Cette façon de provoquer a pris sans doute son origine dans les règlements des tournois. Il y était dit, en effet, que tout chevalier se proposant de combattre pouvait choisir son antagoniste parmi les tenants, en touchant son bouclier. S'il le touchait avec le bois de sa lance, le combat devait avoir lieu avec les armes courtoises, c'est-à-dire avec des lances garnies à leur pointe d'un morceau de bois aplati, de sorte qu'on ne courait d'autres

dangers que ceux qui pouvaient résulter d'une chute ou du choc des chevaux. Mais si l'assaillant touchait le bouclier avec le fer de son arme, le combat devait être à outrance, la pointe de la lance aiguisée, comme dans une bataille véritable.

Sitôt que le provoqué est sorti de son camp, un des coureurs du parti du provocateur vient au secours de celui-ci en courant sur son antagoniste. On dit alors qu'il a *barre* sur lui. Un deuxième coureur du camp défié sort à son tour, afin de poursuivre ce nouveau champion. Les combattants se poursuivent ainsi les uns les autres. La mêlée devient générale. Les coureurs se croisent en tous sens. Si l'un d'eux touche son adversaire, d'une voix retentissante, il s'écrie : *Pris!* A ce signal, les joueurs s'arrêtent. Le prisonnier, essoufflé et quelque peu penaud, se rend dans le camp ennemi. Son vainqueur le place à trois pas en avant de la ligne de démarcation, et l'infortuné reste obligé de se tenir debout dans cet endroit, le bras tendu vers les siens, attendant l'heure de sa délivrance.

Pendant ce temps, la bataille s'engage de nouveau, et des compagnons d'infortune viennent souvent le rejoindre.

Le joueur poursuivi qui rentre dans son camp, non seulement ne peut être saisi dans cette enceinte, réputée asile inviolable, mais encore il a le droit, lorsqu'il ressort, de poursuivre tous ceux qui le poursuivaient d'abord.

On peut jouer aux barres de deux façons différentes : ou l'on rend ses prisonniers après chaque coup, ou on les garde jusqu'à leur délivrance. Dans le premier cas, la partie finit dès qu'une troupe a atteint le nombre convenu de captures. Dans le second, la partie peut durer éternellement, si les joueurs sont d'égale force, puisqu'un seul coureur a le droit de délivrer d'un coup de main tous les prisonniers de son parti.

Un vieil adage prétend « qu'il est moins difficile de faire des conquêtes que de les conserver ». Il s'applique fort bien au jeu de barres. Les prisonniers, rangés sur une seule file et se tenant par la main, ne peuvent quitter leur prison que si quelqu'un de leur parti, arrivant à l'improviste, touche le premier d'entre eux avec la main sans se laisser prendre lui-même. Cette manœuvre offre de réelles difficultés, car le parti vainqueur laisse toujours dans le camp un ou plusieurs joueurs chargés de garder ses prisonniers. Ces gardiens ont tous le droit de courir sur l'audacieux qui tente de délivrer ses compagnons. Si, par une fausse manœuvre ou une ruse habile de leurs adversaires, tous les gardiens s'engagent imprudemment dans une campagne, l'ennemi profite de cette négligence, lance son meilleur coureur, et ils perdent en un clin d'œil le fruit de plusieurs victoires.

Cette méthode de garder les prisonniers offre, en hiver surtout, quelque danger, en ce qu'elle force les coureurs à rester immobiles après une course plus ou moins ardente.

Aux *barres forcées*, on ne délivre point les prisonniers; ils passent au fur et à mesure dans le camp qui les a pris, et deviennent les ennemis de leurs anciens compagnons. Le jeu cesse quand un des camps n'a plus de combattants.

Dans quelques départements, on joue aux *barres cavalières*. Le mécanisme de ce jeu, dans son ensemble, est le même que celui des barres ordinaires. Seulement les joueurs de chaque camp se divisent en deux partis égaux en nombre : les uns représentent les chevaux, les autres les cavaliers. Le droit de courir appartient seul à ces derniers. Les autres, rangés de distance en distance le long de l'enceinte, restent immobiles, se contentant de présenter leur dos à leurs camarades. Dans ce jeu, tout coureur, pour re-



LA RENTRÉE AU CAMP.

prendre barre, doit non seulement rentrer au camp, mais encore monter sur un cheval.

Les Arabes de la Mésopotamie, sous le nom de Gjiticum Chudini, jouent aux barres d'une façon singulière et pittoresque, qui mérite d'être notée ici. Les joueurs se réunissent en rase campagne et tirent une ligne, dite nishan ou signe, qui sépare les deux partis en deux camps, placés chacun à 20 mètres de cette ligne. L'un des deux partis, désigné par le sort, s'efforce de pénétrer au delà du nishan en courant contre l'autre parti, et en criant : « Je viens à vous, recevez-moi. Ma prudence surpasse ma témérité. C'est-à-dire sachez que malgré ma témérité je me tiens très fort sur mes gardes. » Ceux qui pénètrent dans le camp ennemi et reviennent au nishan après avoir touché un joueur sans qu'on ait pu les arrêter dans leur course, sont proclamés vainqueurs. Le joueur touché devient *mat* ou mort, et cesse de jouer. Celui qui n'a pu tuer son adversaire est supposé tué par lui. Par conséquent, si l'agresseur se trouve

pris et ne peut revenir au nishan, c'est lui qui est mat. Quand un parti est entièrement tué par l'autre, le combat cesse alors, faute de combattants.

Deux jeux dérivent directement du jeu de barres : ce sont la *passe* et les *animaux*.

Pour jouer à la passe, on trace au milieu de l'emplacement choisi une raie qui le divise en deux parties. Parallèlement à cette barre et de chaque côté, à une distance de 3 à 4 mètres, on trace deux autres barres qui forment les camps. Deux joueurs, tirés au sort, se tiennent sur la barre du milieu, la gardent et cherchent à empêcher les joueurs de passer d'un camp dans un autre. Ils peuvent les poursuivre jusqu'à la limite de chaque camp, non au delà. Parviennent-ils à en attraper un, il faut que l'un des gardiens le tienne, pendant que l'autre lui donne trois petits coups sur la tête. Le prisonnier attend la fin de la partie en se tenant à une des extrémités de la barre médiane. Si les gardiens parviennent à rendre les deux camps vides de tout combattant, ils gagnent. Le plus souvent ils s'avouent vaincus, et renoncent à continuer la lutte avant qu'elle soit terminée. Quelquefois les prisonniers renforcent le nombre des gardiens; la partie dans ce cas dure moins longtemps.

Ce jeu, comme on le voit, ressemble beaucoup au Gjiticum Chudini.

Pour jouer aux animaux, on trace une barre sur un terrain uni et découvert. Les joueurs ou *animaux* se tiennent d'un côté de cette barre. Deux autres joueurs élus par le sort, et répondant l'un au titre de *vendeur* et l'autre au titre d'*acheteur*, se portent un peu en avant. Les joueurs ont tous choisi des noms d'animaux. Le vendeur seul sait les joueurs qui se cachent sous ces noms. L'acheteur demande au vendeur de lui faire connaître les animaux qu'il a à vendre; celui-ci les lui indique. L'acheteur en désigne un qui s'échappe aussitôt du camp des animaux et se met à courir. L'acheteur frappe alors dans la main du vendeur autant de coups qu'il lui a demandé de francs pour la vente de son animal. Cette somme comptée, il court après son animal, et tâche de l'atteindre avant qu'il ait pu rentrer dans le camp de son vendeur. S'il s'empare de lui, il lui donne trois petits coups sur la tête, et l'animal devient alors son *chien*, et lui aide à arrêter les animaux qu'il achète. Le chien n'a pas le droit d'arrêter définitivement en frappant les trois petits coups. L'acheteur seul possède ce privilège. Tout animal pris redevient libre s'il parvient à s'échapper avant d'avoir reçu les trois coups.

Voilà les différents jeux de barres auxquels on se livre encore aujourd'hui, sans se douter qu'ils ont pris naissance dans la constitution politique des Athéniens.

# LE CERCEAU

Le trochus des Grecs et des Romains. — Une épigramme de Martial. — Le cerceau babillard des Italiens de 1750. — Le jeu de l'anneau des Indiens Mohawhs. — Le cerceau roulant. — Le coup faillant. — La petite guerre. — Le cerceau sautant. — Les grâces.

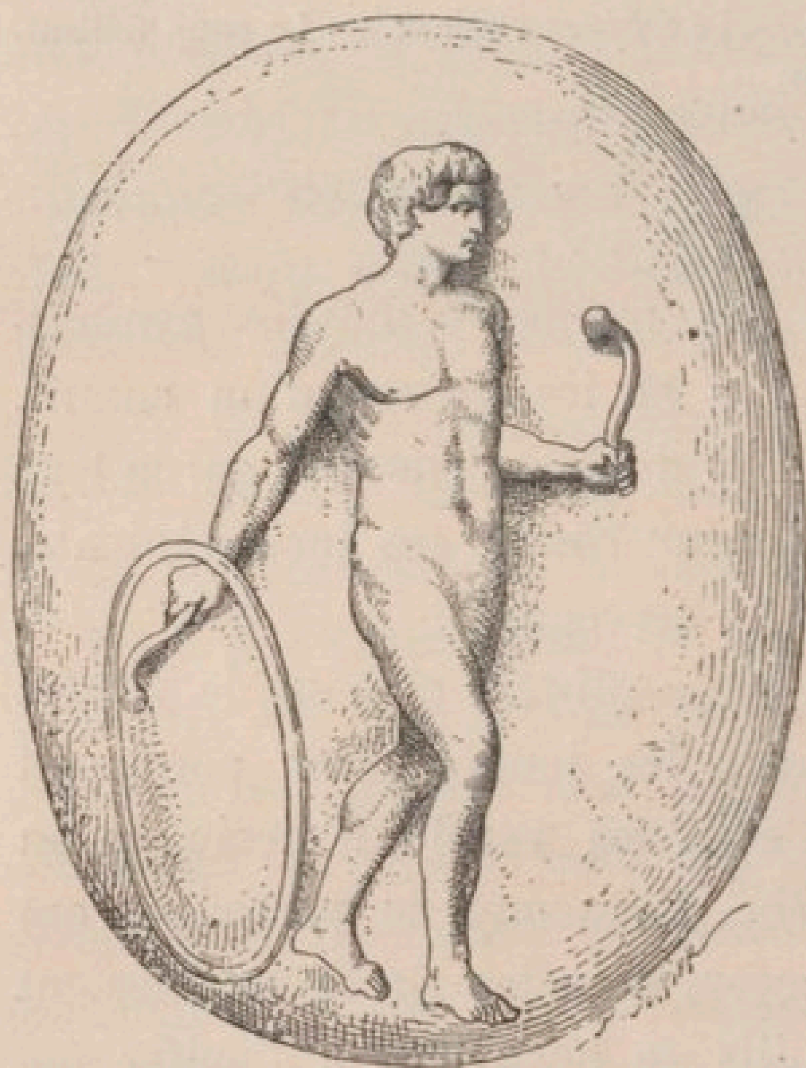
Le jeu du cerceau est sans contredit un des meilleurs moyens gymnastiques employés pour développer les muscles et les grâces d'un enfant. Ce jeu possède la double utilité du jeu d'action et du jeu d'adresse, garde tous les avantages de la course, et prémunit le joueur contre ses inconvénients, par le soin qu'il faut mettre à bien diriger le cerceau.

Les Grecs le pratiquaient comme exercice gymnastique, et nous le voyons figurer à Sparte au nombre des jeux auxquels les jeunes filles pouvaient prendre part. Ils le nommaient *trochus*. C'était un cercle d'airain qu'on faisait tourner à l'aide d'une baguette courbe. Beaucoup de personnes ont cru longtemps, et quelques-unes croient encore, que les Grecs ne faisaient pas rouler le trochus sur son axe, et qu'ils se bornaient à l'agiter au-dessus de leur tête, à le lancer en l'air et à le recevoir sur des baguettes, et tout cela parce que le comte de Caylus, dans son *Recueil d'antiquités*, a donné une fausse interprétation à un texte grec. Un professeur, faisant un discours de distribution de prix sur les jeux, ne manquerait pas, s'il rapportait ce fait, de s'écrier : « Voyez, chers élèves, où peut conduire une version mal traduite ! »

Chez les Grecs et les Romains, on nommait *palestre* une espèce d'école publique où l'on formait les jeunes gens aux différents exercices du corps, comme dans nos gymnases modernes. Parmi ces exercices, au nombre de neuf, on comptait le trochus, dont la hauteur variait au-dessus du sol, de la hanche à l'épaule de celui qui le conduisait. Les trochus avaient donc les mêmes dimensions relatives que nos cerceaux modernes. Je vous ai dit qu'on les poussait à l'aide d'une baguette courbe. Cette baguette, terminée par une petite boule et nommée clef, n'affectait pas tou-

jours cette forme, comme l'indiquent certains bas-reliefs; quelques-unes étaient droites, mais offraient une saillie à leur extrémité. Dans la palestre, les joueurs se servaient souvent de deux baguettes, une pour chaque main, probablement parce qu'ils couraient des courses au cerceau, et pouvaient ainsi avec deux baguettes passer à droite ou à gauche du trochus, suivant le terrain à parcourir ou les hasards de la course. Comme le trochus était en airain, et qu'il fallait déployer une certaine force pour le chasser devant soi, ce jeu déterminait assez vite une transpiration, regardée comme très hygiénique par les médecins grecs, et fort recommandée à certains malades.

Plus tard, quelques constructeurs de trochus y mirent des rayons semblables à ceux d'une roue, comme on en voit quelquefois dans les cerceaux modernes; le long de ces rayons et de la circonférence couraient de petits anneaux qui tintaient comme des grelots. Sans préciser l'époque à laquelle on s'imagina d'ajouter ces anneaux au trochus, on peut affirmer qu'ils existaient dans le premier siècle de l'ère chrétienne, puisque Martial, poète latin de ce temps-là, s'écrie : « Pourquoi cet anneau babillard court-il dans ce cercle? c'est afin que la foule s'écarte du bruyant trochus. »

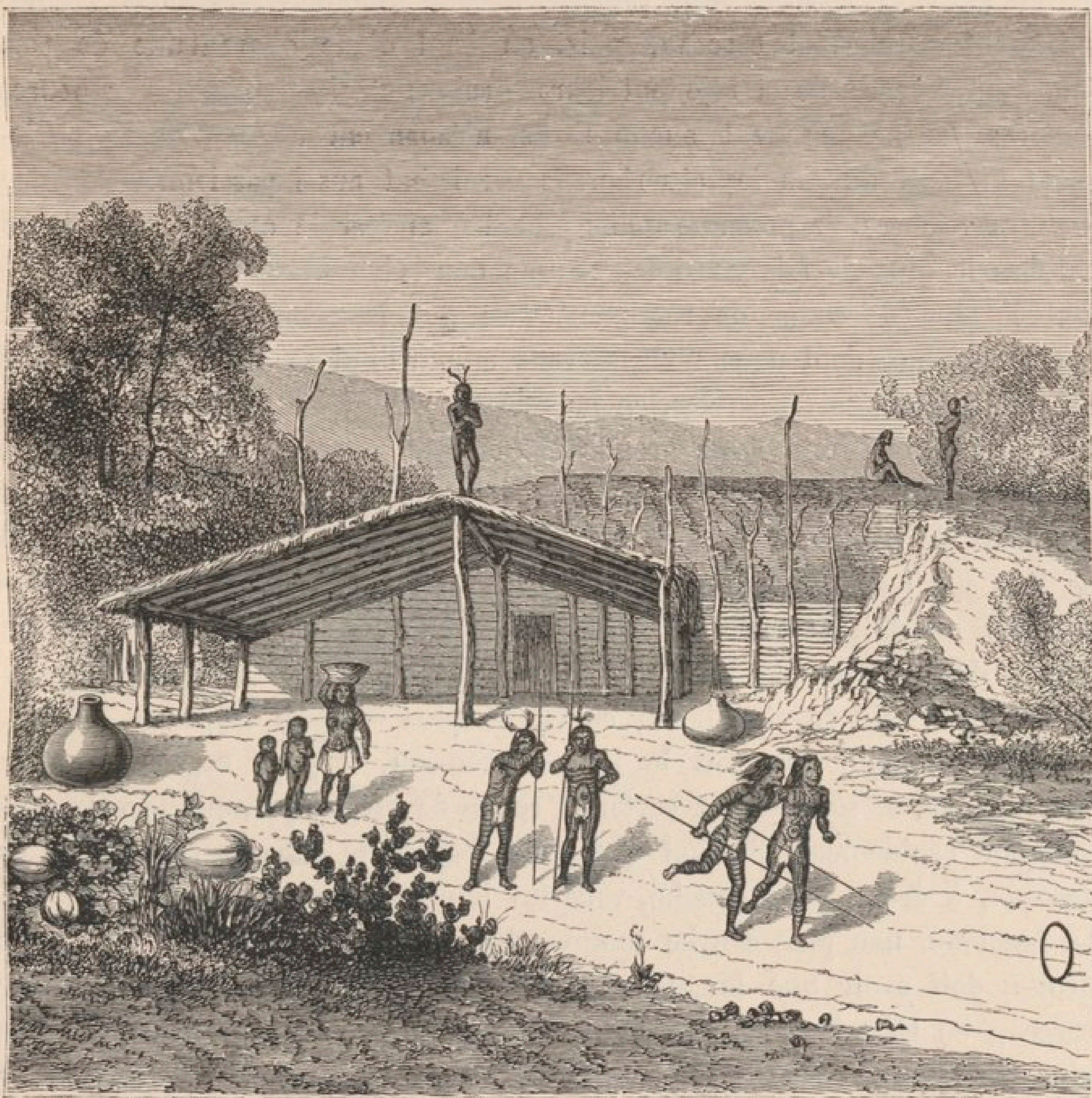


LE TROCHUS,
D'APRÈS UNE MÉDAILLE ANTIQUE.

Ce dernier membre de phrase nous ouvre un horizon tout nouveau sur le jeu du trochus. En effet, si le bruit des anneaux mobiles sur l'épaisseur du cerceau invitait la foule à s'écarter, il faut donc admettre qu'aucun conducteur ne courait à côté du trochus. Donc, si les Romains jouaient au cerceau comme les Grecs, ils avaient une autre façon à eux de jouer ce jeu, qui consistait à lancer le trochus devant soi, de manière qu'il roulât le plus loin et le plus longtemps possible. On comprend l'utilité des anneaux babillards, surtout lorsque les joueurs se livraient à cet exercice sur une route fréquentée.

Boulanger, littérateur français de la première moitié du dix-huitième siècle, nous apprend qu'il a vu en Italie des jeunes gens lancer très loin un cercle d'airain, qui roulait jusqu'à ce que le mouvement cessât de lui-même ou que le cercle allât se heurter à quelque pierre ou à quelque obstacle. Les jeunes Italiens de 1750 tenaient donc ce jeu de leurs ancêtres les Romains.

L'exercice du trochus dans l'antiquité n'était point particulier aux seuls Grecs et aux seuls Romains. Les Sarmates s'y livraient avec bonheur, et quand l'hiver, par ses gelées piquantes, rendait immobile la surface de leurs fleuves, les jeunes garçons s'amusaient à y faire courir leurs cerceaux. Des voyageurs, parcourant l'Amérique septentrionale, ont trouvé ce



JEU DE L'ANNEAU CHEZ LES INDIENS MOHAWHS.

jeu établi chez les sauvages. Ce qui n'a rien de surprenant, puisque, lors de la conquête du Canada, on retrouva presque tous les jeux grecs et romains en vigueur chez les peuplades qui habitaient ce pays. Les Mohawhs, qui représentent une des six nations formées par les Iroquois, cultivent aussi le jeu du cerceau, mais d'une façon toute différente.

Les joueurs se munissent de perches légères d'un peu plus de 3 mètres de longueur. Le cerceau, fait de fibres d'écorces, ne mesure que 10 centimètres

de diamètre. Deux joueurs se placent sur la même ligne, portant les perches relevées. L'un d'eux tient le cerceau à la main. A un signal donné, ils se précipitent en avant, abaissent leurs perches, et celui qui tient le cerceau le laisse échapper de sa main. Il s'en va roulant devant les joueurs, qui, à un moment donné, jettent simultanément leurs perches, de façon que l'une tombe à gauche et l'autre à droite du cerceau, qui se trouve ainsi arrêté dans sa course. Sans prendre haleine et tout en courant, ils ressaisissent perches et cerceau, puis, au bout d'une quarantaine de pas, font rouler le cercle et rejettent leurs perches; et ainsi pendant des heures entières. Ils ne prennent aucun repos, n'échangent aucune parole, tellement l'intérêt du jeu les absorbe. Ils paraissent aussi passionnés que des joueurs d'échecs. Je présume qu'ils jouent à arrêter le cerceau entre leurs perches le plus de fois possible, comme nous cherchons à compter au volant le plus de coups de raquette avant que le volant touche terre.

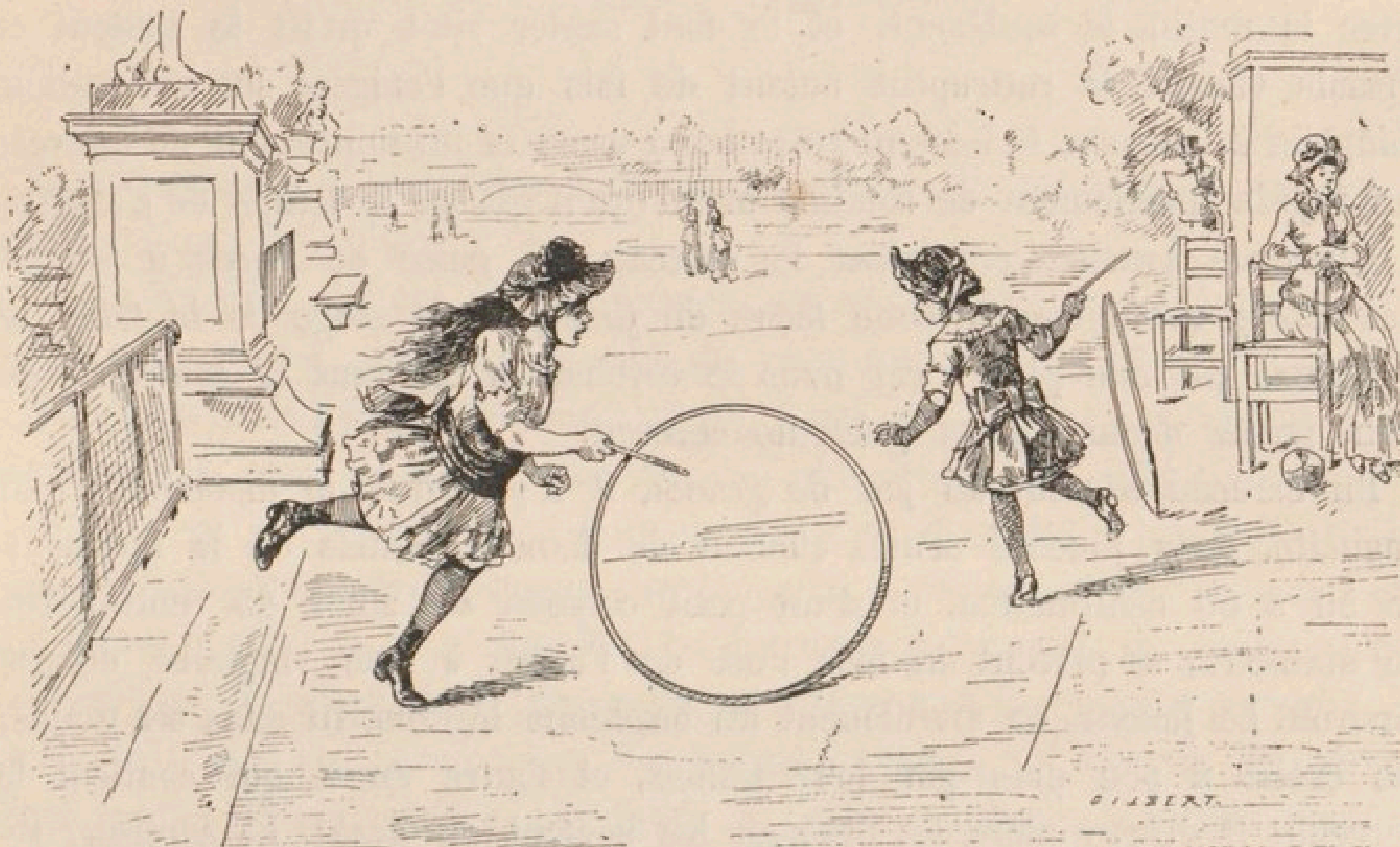
Les cerceaux dont nous nous servons aujourd'hui se composent de trois ou quatre rangées de cercles, en bois léger, cloués les uns sur les autres. Ils offrent ainsi une assez grande solidité, et peuvent, sans éprouver la moindre déformation, parcourir une distance considérable. Quelquefois on les peint de couleurs vives et variées; on leur adapte des rayons en fil de fer, sur lesquels courent de légers grelots, de telle sorte qu'en roulant ils ne doivent rien envier aux bruyants trochus des Romains. Ce sont là des cerceaux de bébé, qui ne valent pas, pour une bonne course, un simple cercle de châtaignier enlevé au plus vulgaire tonneau.

Quelque simple que soit le jeu du cerceau, il faut cependant, pour bien y jouer, se soumettre à certaines règles de mécanique, que je veux vous indiquer rapidement. Suivant que vous frappez le cerceau en tête ou en dessous, à droite ou à gauche, vous lui imprimez une direction différente. La baguette, non plus courbe comme chez les Grecs et les Romains, mais droite, doit avoir une longueur de 50 à 60 centimètres. En frappant le cerceau en tête, il court en avant. En le frappant en dessous, c'est-à-dire plus bas que son centre, il revient sur lui-même. Tout cerceau en marche possède un mouvement latéral provenant de l'impossibilité où le joueur se trouve de le frapper constamment de la même manière. Il faut attribuer aussi à cette irrégularité sa direction toujours un peu sinueuse. Les joueurs novices éprouvent beaucoup de difficultés à diriger leur instrument, parce qu'ils le frappent généralement très fort et à coups redoublés. Il faut au contraire, pour lancer un cerceau, le toucher doucement et par petits coups réguliers, n'augmentant la force et le nombre des coups que progressivement. Pour que ces coups soient bien appliqués, il est nécessaire aussi que le point de la baguette, mis en contact avec le cerceau, soit celui situé aux deux tiers de sa longueur à partir du poignet.

C'est ce qu'on nomme en mécanique le *centre de percussion*, c'est-à-dire le point où se trouve la plus grande force de percussion du corps. En appliquant ces principes, le joueur oblige son cerceau à lui obéir avec une précision parfaite. Il le manœuvre à sa guise, le dirigeant dans tous les sens, le forçant à décrire des arabesques gracieuses, variées, et à épuiser la série complète des figures géométriques.

Plusieurs joueurs peuvent se réunir et lutter ensemble. Ils se placent de front, partent à un signal donné, et joutent à qui arrivera le premier à un but déterminé, ou à qui maintiendra le plus longtemps son cerceau en mouvement.

Au cas où plusieurs joueurs ne disposeraient que d'un seul cerceau,



LE CERCEAU.

ils peuvent jouer le *coup faillant*. Pour cela, ils tirent au sort l'ordre dans lequel ils joueront, et prennent le cerceau dès que la maladresse de leur prédécesseur le laisse tomber.

La *petite guerre* constitue certainement le plus joli jeu de cerceau. Les joueurs se divisent en deux troupes, qui se placent en face l'une de l'autre, en laissant entre chaque joueur un espace assez grand pour qu'une personne puisse y passer. Au signal donné, les deux troupes s'élancent à la rencontre l'une de l'autre, et chaque joueur s'efforce de passer et de faire passer habilement son cerceau dans l'espace laissé entre deux joueurs sans heurter le cerceau de droite ou de gauche. Arrivées aux limites des camps, les troupes font volte-face et s'entre-croisent à nouveau. Quelque-

fois un des joueurs de chaque troupe est dépositaire d'un enjeu qui demeure perdu pour sa troupe, si son cerceau se trouve renversé dans le combat; d'autres fois, deux champions luttent, seul à seul, en faisant courir leurs cerceaux l'un contre l'autre.

Les Grecs ne faisaient point toujours rouler leur trochus. Quelquefois ils le lançaient en l'air en lui imprimant un mouvement de rotation, et en calculant la force avec laquelle ils devaient le lancer pour le recevoir, soit en courant, soit en sautant. Nous appelons ce jeu le *cerceau sautant*. Les joueurs joutent soit à qui le fera sauter le plus haut, soit à lancer leurs cerceaux les uns contre les autres. Pour tirer le meilleur parti possible du cerceau sautant, il convient de le combiner avec le cerceau roulant. Les joueurs ne se servent pas de baguettes, lancent leur cerceau avec la main, le soulèvent, et le font sauter sitôt qu'ils le sentent en grande vitesse, le rattrapent autant de fois que l'exigent les conventions adoptées à l'avance, le laissent retomber à terre, et lui impriment de nouveau un rapide mouvement de rotation avant qu'il ait eu le temps de s'abattre.

Quelques joueurs emploient le cerceau en guise de corde à sauter. Les Grecs connaissaient cette façon de jouer, et le singe de la fable ne l'ignorait pas non plus : car nous le voyons, en essayant la couronne du lion, passer dedans, ainsi qu'en un cerceau.

Du cerceau sautant au jeu de grâces, il n'y a que la distance d'une baguette. Deux joueurs armés chacun de deux bâtonnets de la longueur de 50 à 60 centimètres, et d'un petit cerceau de 20 à 25 centimètres de diamètre, se placent en face l'un de l'autre à une vingtaine de pas environ. Le joueur, en maintenant les baguettes légèrement dans ses mains, les croise à peu près par leur milieu, et figure un X qui contient le cerceau. Il écarte alors les bras en les portant en avant. Le cerceau, recevant ainsi un mouvement d'impulsion sur chaque point de contact, tourne sur lui-même, s'élève dans l'air, comme s'il montait le long d'une spirale, et quand il retombe, l'autre joueur se dispose à le recevoir sur ses deux baguettes croisées pour le renvoyer aussitôt. Le jeu continue jusqu'à ce que le cerceau tombe à terre.

Au lieu d'un seul cerceau, on peut envoyer les deux cerceaux ensemble, qui, lancés et reçus, voltigent, s'entre-croisent, et semblent se multiplier dans la rapidité de leurs mouvements.

Le jeu de grâces, ainsi nommé parce que les bras s'y développent avec grâce, constitue, pour les jeunes filles surtout, un excellent exercice, qui leur donne de la souplesse dans leurs mouvements et du moelleux dans leurs gestes. Celles qui s'y adonnent ne seront jamais gauches dans leur maintien. Cela seul suffirait pour empêcher le jeu de grâces de tomber en désuétude.

# LES JEUX DU CHAT

Le chat. — Le chat coupé. — Le Go des Anglais. — Le chat perché.
Le chat et la souris. — La mère Garuche.

Pour terminer la série des luttes à la course, il me reste à vous décrire les jeux du chat.

Ces jeux, fort simples en eux-mêmes, présentent tous les avantages des luttes à la course, dont ils ne sont du reste que des variétés.

Plusieurs enfants réunis décident de jouer au chat, et désignent l'un d'entre eux comme maître du jeu, car dans tous les jeux il faut un maître pour juger des coups douteux et servir d'arbitre dans toute occasion difficile. Ce maître frappe sur l'épaule d'un de ses compagnons, en lui criant : *Chat tu l'es!* Aussitôt le provoqué s'élance à la poursuite du provocateur et essaye de le rejoindre en courant. S'il n'y peut parvenir, il tâche d'attraper l'un quelconque des autres joueurs. S'il réussit, le joueur ainsi touché devient *chat* à son tour, la partie continue. L'ancien chat, à moins de convention spéciale, ne peut être pris par le nouveau. Il faut, pour qu'il redevienne gibier à poursuivre, que celui qu'il a pris prenne un joueur. Aucune règle n'oblige le chat à courir dans un sens plutôt que dans un autre. Ce qui lui importe, c'est d'attraper au plus vite l'un de ses compagnons pour trimer le moins longtemps possible. L'expression est consacrée et se trouve du reste dans le *Dictionnaire de l'Académie*.

Dans le *chat coupé*, le jeu se complique en ce sens que le provoqué se trouve absolument obligé de courir après le provocateur. Cependant si un autre joueur parvient à *couper* la poursuite, c'est-à-dire à passer entre le poursuivi et le poursuivant, la règle s'impose à celui-ci d'abandonner le poursuivi pour se mettre à la poursuite du coupeur. Si un troisième joueur coupe cette nouvelle poursuite, il doit devenir immédiatement le poursuivi. Et ainsi va le jeu jusqu'à ce que le poursuivant touche celui qu'il poursuit, et le force par ce contact à faire le chat à son tour.

Les Anglais, grands amateurs de tous les exercices gymnastiques, quels qu'ils soient, tiennent ce jeu en très grande faveur. Ils le désignent sous le nom de *Go*, parce que le premier joueur qui frappe sur l'épaule d'un camarade, au lieu de lui dire *chat!* lui crie *Go!* qui n'est autre que l'impératif de notre verbe aller.

De tous nos jeux de courses, à l'exception des barres, le chat coupé offre le plus d'animation. Ces évolutions constantes, ces changements subits de direction, ces courses folles en tous sens, où les joueurs ont à déployer beaucoup d'adresse et d'agilité pour couper, éviter le danger, enchevêtrer les poursuites sans amener la confusion, donnent à ce jeu des charmes sans nombre aussi bien pour les acteurs que pour les spectateurs.

Le *chat perché* diffère des autres jeux de la même famille en ce que le chat ne peut prendre un joueur qu'autant qu'il court ou touche encore terre. Si donc, au moment d'être atteint, le poursuivi parvient à se percher d'une façon quelconque, pourvu que ses pieds ne touchent plus terre, il devient inviolable. Quand le chat voit le perché mal établi et le juge dans une position suffisamment critique pour ne pas tenir longtemps, il reste en faction auprès de lui et guette le moment où ses bras et ses jambes fléchiront et le forceront bon gré mal gré à mettre un pied à terre. Pendant ce temps-là les autres joueurs entourent et agacent le chat pour détourner sur eux son attention, au péril de leur liberté.

Le plus souvent, avant d'entrer en jeu, on convient que le chat ne gardera pas les joueurs perchés, parce que cette façon d'agir enlève toute l'animation et toute la gaîté de la partie.

Lorsque les joueurs se trouvent dans un lieu trop pauvre en perchoirs, on y remédie par une variante, c'est-à-dire qu'on déclare que tout joueur sera en sûreté dès qu'il touchera du fer ou du bois. Je vous conseille peu cette variante, trop fertile en tricheries. Il vaut beaucoup mieux, si les perchoirs manquent, abandonner le chat perché et jouer simplement au *chat et à la souris*, jeu du chat dans lequel il existe un but rendant inviolable celui qui le touche.

A ces jeux se rattache celui de la *mère Garuche*. Je suis très embarrassé, n'ayant pas en ma possession l'extrait de baptême de cette bonne mère, pour vous indiquer d'où lui vient son nom. Cependant, en considérant bien les règles de ce jeu, on pourrait peut-être tout simplement trouver l'étymologie de Garuche dans le verbe *garer*, parce qu'en effet tous les joueurs doivent se garer de la mère et éviter ses atteintes par tous les moyens possibles. Donc la mère Garuche a cela de particulier sur les autres mères, que tous ses enfants s'éloignent d'elle et s'enfuient à son approche.

Dans un endroit uni et découvert, une cour ou un jardin, on trace à

l'une des extrémités quelques raies qui limitent le camp dans lequel doit se tenir la mère Garuche désignée par le sort. Avant de sortir, elle crie : « La mère Garuche va sortir. » Puis, joignant les mains, entrelaçant les doigts, elle court à toute vitesse à la poursuite d'un de ses enfants, allant tantôt de ci, tantôt de là, jusqu'à ce qu'elle en touche un de ses deux mains jointes. Le joueur touché se dirige alors vers le camp aussi vite que ses jambes le lui permettent, car ses camarades cherchent à lui appliquer une claque solide sur le dos, sur les épaules, sur..., partout enfin excepté sur la tête.... Les tapes sur la tête aussi bien que les coups de poing sont expressément défendus par la règle, sous peine, pour le délin-



CHAT COUPÉ.

quant, de se rendre prisonnier au camp et d'encourir les hasards cuisants de la bastonnade. Les malins, par la rapidité de leur course ou des détours habiles, arrivent souvent au camp sans avoir reçu la moindre taloche.

Sur ces entrefaites, la mère Garuche regagne son camp et recommence son expédition après quelques secondes de repos. Cette fois, elle ne sort plus les mains jointes, seulement elle donne la main à son enfant reconquis et ne doit plus s'en séparer tant que dure l'expédition. Le second enfant prisonnier regagne le camp comme le premier au milieu d'une giboulée de claques, et la mère Garuche, à sa troisième sortie, emmène ses deux enfants. Et ainsi de suite. Lorsqu'il ne reste plus que deux ou trois enfants à reconquérir, le jeu prend une animation toute particulière, surtout si la mère Garuche et sa bande ont affaire à des coureurs rapides

et lestes qui savent éviter les enveloppements du demi-cercle ou les mouvements tournants exécutés pour leur couper la retraite.

Le jeu cesse quand tous les enfants sont reconquis.

La mère Garuche possède seule le droit de prise. Les enfants qu'elle mène avec elle ne peuvent que barrer le passage aux autres joueurs et faciliter le rôle de la mère. La règle cependant autorise le dernier à retenir tous ceux qu'il peut atteindre avec sa main restée libre. D'autre part, ils ne doivent jamais se séparer. Si par malheur ils se débandent, tous les enfants encore libres peuvent les poursuivre jusqu'au camp et leur infliger les corrections tangibles que leur maladresse mérite. La mère Garuche seule reste toujours inviolable, ce qui lui permet de rentrer au camp d'un pas tranquille et aussi brave qu'un poltron sachant pertinemment qu'aucun danger ne le menace.

# LE CERF-VOLANT

Les signaux de pavillons et la télégraphie marine. — L'invention du général chinois Han-Sin. — Le cerf-volant au dix-septième siècle. — Sa forme actuelle, ses dimensions et sa construction. — Théorie mécanique et pratique de son lancement. — Le cerf-volant du roi de Siam. — Une expérience de Franklin. — Le cerf-volant à poche. — Parachutes et ballons captifs.

Pendant que vous passiez la saison des vacances au bord de la mer, ne vous est-il pas arrivé quelquefois de voir un bâtiment, au large, hisser à la tête de ses mâts ou au bout de ses vergues des pavillons de différentes couleurs? Cette manœuvre, dans le premier instant, n'a pas laissé que de vous surprendre, et je suis convaincu que cette surprise a redoublé, en apercevant le sémaphore de la côte arborer, lui aussi, des étoffes de nuances et de formes diverses. Vous vous êtes demandé pourquoi ces manœuvres, et vous eussiez bien voulu surtout savoir ce qu'elles signifiaient. Le pourquoi est aisé à connaître : il nous apparaît comme le seul moyen que les bâtiments aient à leur disposition de transmettre, entre eux ou à la terre, des ordres, avertissements, instructions, avis, demandes, réponses, en un mot les communications de toute espèce que les circonstances peuvent nécessiter. Quant à connaître la signification de ces signaux, c'est tout autre chose, vu qu'ils forment une langue particulière, consignée dans un livre spécial que possède seul le commandant.

Par un beau ciel, de tels signaux peuvent se voir à trois lieues et plus. Une évolution quelconque, un mouvement d'arrivée s'indiquent avec un, deux ou trois signes ensemble, c'est-à-dire frappés sur la même drisse. Ces signes se composent de pavillons, de guidons, de flammes en étamine de couleurs variées. Pendant la brume, on se sert du clairon, du sifflet, de la cloche, du canon. Pendant la nuit, des fanaux allumés, de différentes couleurs, remplacent les pavillons.

L'usage des signaux de pavillons établi entre toutes les nations ne date que de 1820. Avant on employait les voiles hautes, qui signifiaient telle

ou telle chose, suivant qu'elles étaient carguées, larguées ou orientées dans telle ou telle direction.

Les Chinois, qui arrivèrent à la civilisation bien avant les peuplades indo-européennes, comprirent de bonne heure la nécessité des signaux. Leurs généraux s'ingéniaient à en découvrir. Ils sentaient combien il serait utile, par exemple, pour une ville assiégée de pouvoir communiquer avec une armée de secours sans que les assiégeants pussent empêcher ces communications. Un d'eux, Han-Sin, trouva un jour la solution de cet intéressant problème. Il enleva dans les airs des figures en substance solide mais légère, affectant différentes formes et peintes de couleurs diverses. Chaque forme et chaque couleur possédant sa signification propre, les assiégés pouvaient dès lors communiquer avec une armée de secours. Pour donner une date approximative à cette invention mémorable, j'ajouterai que le général chinois Han-Sin vivait deux cents ans avant l'ère chrétienne. Le cerf-volant a, comme vous le voyez, quelque deux mille ans d'existence, ce qui ne l'empêchera pas de vivre encore quelques siècles, si je m'en rapporte à l'affection que la jeunesse lui témoigne.

De Chine le cerf-volant passa en Europe, et y prit une forme beaucoup plus simple que celle qu'il affectait dans son pays originaire. Nous le trouvons établi en France pendant le dix-septième siècle et présentant la forme d'un losange. La ficelle s'attachait aux extrémités du grand côté; à chaque angle s'adaptait une longue queue.

Aujourd'hui que nous connaissons mieux les lois de la mécanique, nous construisons des cerfs-volants qui joignent à l'élégance toutes les conditions requises pour bien s'enlever et planer dans les airs en affrontant les nuages et les coups de vent.

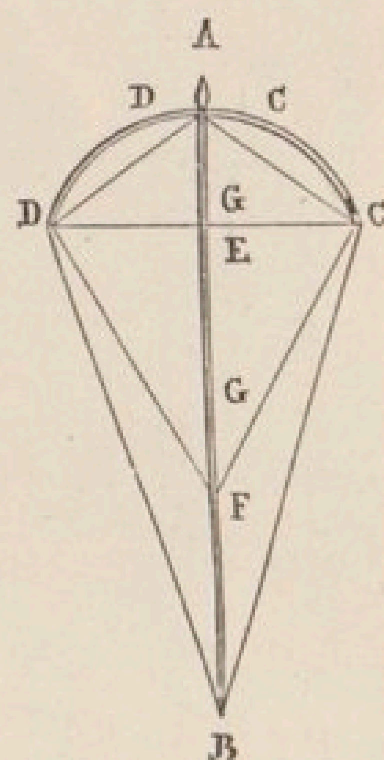
Faire un cerf-volant soi-même, tel est le meilleur moyen d'en posséder un bon. Cette construction ne présente du reste ni ennuis ni difficultés; je déclare même, pour ma part, que le contraire existe. On choisit d'abord une baguette ou une latte de bois sec, léger, peu flexible, parfaitement droite et ne mesurant pas plus d'un centimètre et demi de diamètre si elle est ronde, et deux centimètres de largeur si elle est plate, sur une épaisseur d'un demi-centimètre. Nous donnerons à cette baguette AB, qui prendra le nom d'*épine* du cerf-volant, une longueur d'un mètre cinquante centimètres. Puisque nous faisons tant que de construire un cerf-volant, il vaut mieux lui donner de belles dimensions.

L'épine faite, on passe à la construction de l'*arc* DC, qui s'opère à l'aide d'une baguette de châtaignier, de coudrier ou de tout autre bois liant et autant que possible dépourvu de nœuds. Donnez à cette baguette la même longueur que celle de l'épine, puis amincissez-la aux deux extrémités, afin

que vous puissiez la courber avec plus de facilité. Ces préparatifs terminés, vous prenez bien exactement le milieu de cette baguette, et vous la fixez par ce point à deux centimètres au-dessous de l'extrémité supérieure de l'épine, avec une bonne ficelle. Creusant alors une petite coche à chaque bout de cette baguette, vous y attachez un solide fil de fouet, que vous faites passer dans une petite échancrure pratiquée à l'extrémité inférieure de l'épine. En serrant fortement la ficelle, la baguette se courbe et vous obtenez l'arc désiré.

Il est bon, avant d'aller plus loin, de vérifier si les deux ailes du cerf-volant sont en équilibre, ce qui s'obtient en posant l'épine sur un doigt et en constatant que le plan fourni par l'arc et l'épine reste horizontal.

On mène alors une ficelle horizontalement d'une extrémité de l'arc à l'autre, en ayant soin de lui faire faire, en passant, un tour sur l'épine. Prenez ensuite le milieu de l'épine comprise entre cette corde et son extrémité inférieure, attachez-y une ficelle qui passera aux extrémités et au sommet de l'arc, pour venir se nouer à son point de départ, qui est le point F de notre figure représentant le squelette du cerf-volant.



SQUELETTE DU CERF-VOLANT.

Pour achever le jouet, on étend sur une table une feuille de papier d'une dimension suffisante. Si l'on n'en possède pas d'assez large, on joint plusieurs feuilles ensemble. On applique alors le squelette sur ce papier, enduit de colle de pâte, et on le coupe parallèlement à son contour, à une distance de deux centimètres des ficelles et de deux centimètres et demi de l'arc. On rabat ces marges et on laisse sécher. On peut répéter la même opération sur l'autre face.

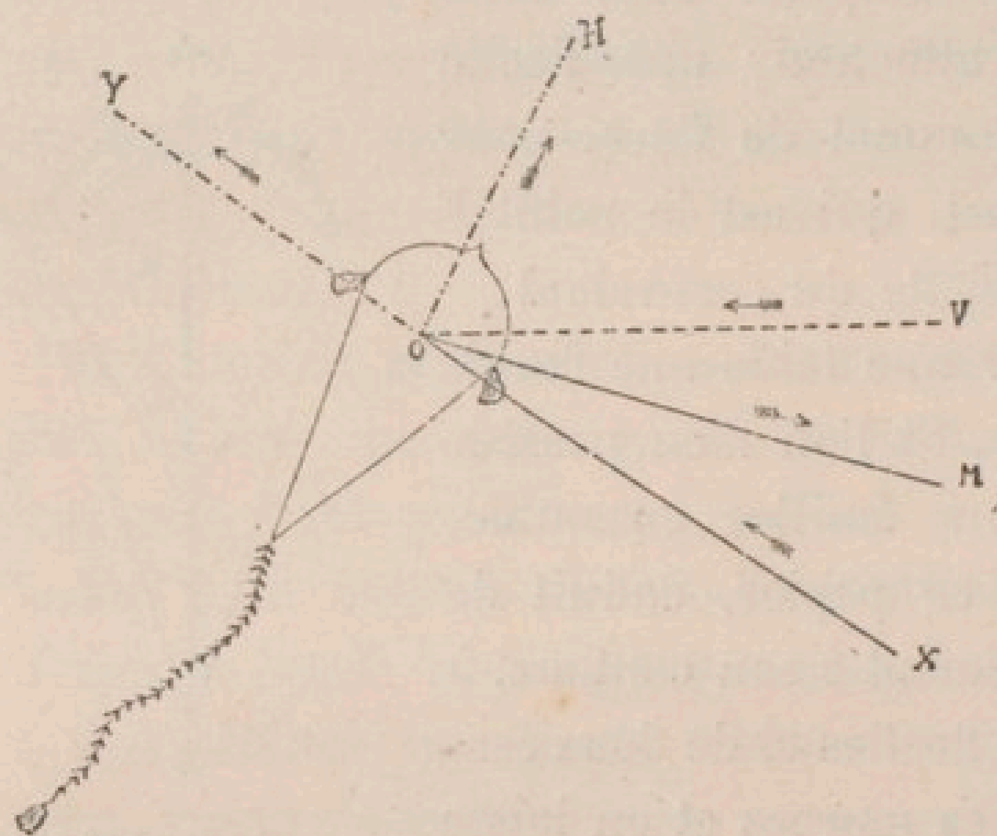
Le point d'attache de la ficelle qui doit maintenir le cerf-volant veut être déterminé avec beaucoup de soin. Pour y arriver, percez deux trous dans l'épine, l'un au cinquième de la longueur en partant du sommet, l'autre au cinquième de cette même longueur en partant de la base.

On passe une ficelle par ces deux trous, on l'arrête, puis on la rabat sur un des côtés du cerf-volant, en la tendant de façon qu'elle décrive un triangle dont deux sommets seront représentés par les trous de l'épine. tandis que le troisième devra se trouver sur la corde de l'arc. C'est à ce dernier sommet qu'il faudra passer le nœud coulant qui forme l'une des extrémités de la corde devant servir à lancer l'instrument, dont toute la stabilité dépend de cette opération. En effet, si le nœud est placé trop haut, le cerf-volant monte mal; si, au contraire, il se trouve trop bas, le cerf-volant *pique des têtes*. On s'assure du reste que l'opération est bonne en suspendant le jouet en l'air par cette partie de l'attache. Si les côtés

symétriques s'équilibrent parfaitement à droite et à gauche, que la partie inférieure se tienne un peu plus bas que la partie supérieure, on peut être certain d'avoir pleinement réussi. Il ne reste plus pour compléter la machine qu'à la garnir de sa *queue*.

Cette queue se compose d'une ficelle à laquelle on a attaché de distance en distance des morceaux de papier de toutes couleurs, nommés flocons.

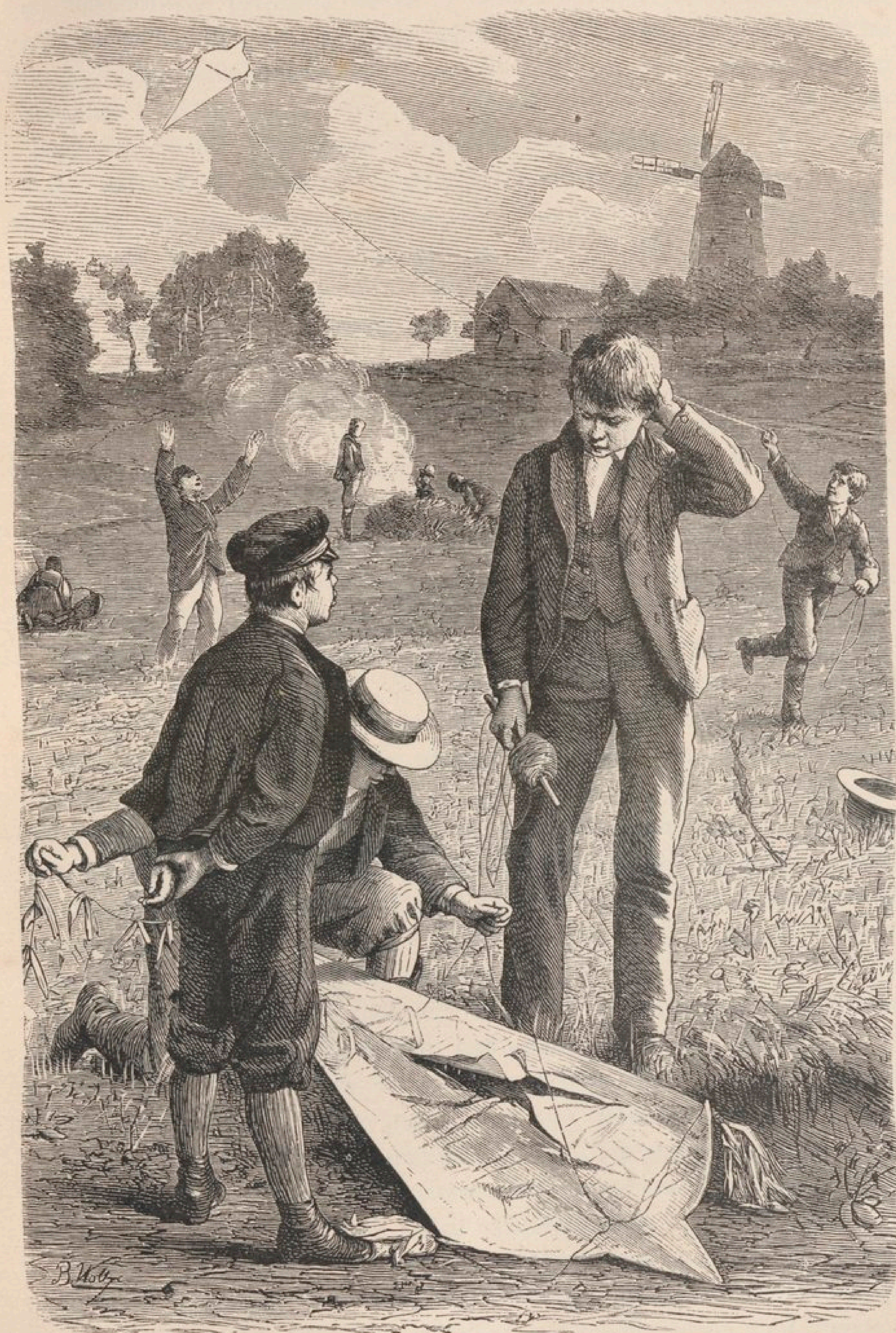
Les flocons, longs de huit centimètres, larges de trois, sont faits de papier plié en quatre, dans le sens longitudinal, ou de morceaux de cartes à jouer, et se placent à une distance de huit centimètres les uns des autres. Un gros gland, en papier découpé et frisé, termine généralement cet appendice. Deux autres glands semblables s'attachent à chaque extrémité de l'arc et prennent le nom d'*oreilles*. Ils modifient la pesanteur des deux côtés, et rétablissent l'équilibre en cas de défectuosité. Un cerf-volant bien construit n'a pas besoin d'oreilles. Quoi qu'il en soit, le poids total de la queue et des oreilles doit rester inférieur au poids du corps de l'instrument, bien qu'une bonne queue doive mesurer douze fois au moins ou vingt fois au plus la hauteur du cerf-volant.



PRINCIPES MÉCANIQUES DU CERF-VOLANT.

Lorsque l'on veut enlever un cerf-volant, il faut déterminer bien exactement la direction du vent, puis courir dans le sens opposé, doucement si le vent est fort, rapidement s'il est faible. Un géomètre allemand, Euler, a reconnu qu'un cerf-volant devait, pour bien s'élever, faire avec le vent un angle de cinquante-quatre à cinquante-cinq degrés. Sitôt qu'il monte, on lui donne ou on lui retire de la corde suivant le besoin, c'est-à-dire qu'on lui en donne quand il tire dessus et qu'on la resserre dès que la tension diminue.

Le lancement d'un cerf-volant constitue un petit problème de mécanique très simple et qui permet de se rendre compte de la direction qu'il prendra. Supposons que la ligne VO représente la direction du vent, en admettant, bien entendu, les divers courants réunis en un seul. Cette force, agissant sur une surface oblique, peut se décomposer en deux autres, dont l'une sera parallèle et l'autre perpendiculaire à cette surface. Cette dernière agira seule d'une façon efficace, soit XO sa représentation. Le cerf-volant, en lui obéissant, tendrait à suivre la ligne XOY, mais il en est empêché par la traction que son conducteur fait subir à la ficelle qu'il



LE CERF-VOLANT BRISÉ.

tient à la main, soit OM la direction de cette force. Le cerf-volant, se trouvant donc sollicité par deux forces en sens contraire (OY qui veut l'entraîner dans les airs, et OM qui cherche à le retenir sur le sol) et ne pouvant obéir exclusivement à chacune d'elles, suit ce qu'on nomme en mécanique la résultante de ces deux forces, c'est-à-dire une force égale à la différence des deux autres et suivant, comme direction, la bissectrice OH de l'angle YOM. Il résulte de cette petite explication théorique que le cerf-volant cesse de monter sitôt que son poids, joint à celui de la corde, devient égal à la force du vent qui agit sur sa surface.

Si la corde se rompt par une cause quelconque, le jouet, obéissant au vent et aux lois de la pesanteur qui l'attirent vers la terre, tombe doucement, en décrivant une courbe qui est la résultante de ces deux forces. Quelquefois la corde résiste au vent, mais le papier cède; alors l'objet de tant de soins, le chef-d'œuvre, s'abat meurtri, hors de service, aux pieds de son constructeur, aussi déconfit qu'un joueur qui vient de perdre une partie.

Pendant que le cerf-volant plane dans les airs, on peut s'amuser à lui envoyer des *courriers*. On perce pour cela de petits morceaux de papier ou de carte et on les passe dans la corde. Tournoyant sous l'action du vent, ils montent vers le cerf-volant, rapides, se hâtant, se serrant, se poussant et produisant un effet des plus agréables à l'œil.

Dans le royaume de Siam, le cerf-volant conserve encore un peu de son importance primitive. Chaque mandarin possède le sien ayant une forme spéciale et une couleur particulière, comme les pennons et les bannières des anciens chevaliers. Le roi lui-même a son cerf-volant, que l'on élève chaque jour au coucher du soleil. Il plane dans l'air toute la nuit. Pour maintenir dans cet état le jouet royal, orné avec une magnificence qui n'a d'égal que l'intérêt qu'on lui porte, des mandarins de première classe se passent tour à tour le cordon de soie qui le retient. Quand l'aube se lève, on le ramène à terre.

Bien que je ne veuille pas l'affirmer sans preuves probantes, je soupçonne cependant les Siamois d'attacher au cerf-volant une idée superstitieuse, de tirer de ses mouvements, de ses oscillations dans telle ou telle direction, des présages semblables à ceux que les Romains tiraient du vol des oiseaux.

L'esprit moderne, moins superstitieux et beaucoup plus pratique, a trouvé moyen d'appliquer ce jouet à la science. Benjamin Franklin s'en servit afin de démontrer la corrélation qui devait exister, d'après lui, entre l'électricité et le tonnerre. Se basant sur ce fait physique, qui veut que les pointes métalliques déchargent les corps électrisés placés dans leur voisinage, l'illustre physicien américain construisit un cerf-volant, l'arma d'une pointe et le lança par un jour d'orage. Franklin se renfermait dans ce dilemme : ou le tonnerre est produit par la rencontre de deux nuages chargés d'électricité

contraire, ou il est dû à une autre cause. Dans le premier cas, le cerf-volant, grâce à la pointe, s'emparera de l'électricité du premier nuage qu'il rencontrera. On pourra par conséquent tirer des étincelles à l'extrémité de la corde.

Le cerf-volant armé planait depuis quelque temps dans les nuages, et aucune étincelle ne se produisait. Enfin, une petite pluie rendant la corde meilleure conductrice de l'électricité, les étincelles apparurent. Si le nuage avait été fortement chargé d'électricité, et surtout si la corde de chanvre avait été meilleure conductrice, Franklin aurait pu perdre la vie à ce jeu. Heureusement il n'en fut rien. L'identité de la foudre et des phénomènes électriques était démontrée, et le principe du paratonnerre découvert.

Cette expérience de Franklin fut reprise un peu plus tard par de Romas. Les résultats obtenus montrèrent en toute évidence combien ce jeu était dangereux. Pour avoir une corde plus conductible que celle dont s'était servi Franklin, de Romas en prit une analogue aux cordes métalliques des violons, il put ainsi tirer des étincelles de plusieurs pieds de longueur et détonnant avec un bruit effrayant. Pour éviter tout danger, l'expérimentateur avait eu soin de faire soutenir la corde au moyen d'un treuil porté par un chariot. Richmann tenta la même expérience, mais sans prendre des précautions suffisantes. Il fut foudroyé.

Je ne conseille pas à mes lecteurs de lancer dans les airs des cerfs-volants aussi dangereux. Ils peuvent, en revanche, en construire d'assez grands et d'assez solides pour remplacer le gland de la queue par des objets ou des animaux de quelque poids. Je me souviens que, dans mon enfance, un de mes camarades, beaucoup plus âgé que moi, fabriqua, un jour, un cerf-volant dont l'épine mesurait plus de deux mètres de hauteur. Il le recouvrit, non de papier, mais d'un fort calicot, et lui adapta sur sa face inférieure, près de chaque oreille, de petites poches comme celles que nous voyons aux tabliers des ménagères, avec cette seule différence que l'ouverture, au lieu de se trouver en haut, s'ouvrait en bas. Ces poches, maintenues ouvertes par un petit cercle d'osier, servaient de parachute et aidaient le cerf-volant à se soutenir en l'air. Je lui vis, à plusieurs reprises, suspendre à la queue de ce nouvel aérostat une légère nacelle dans laquelle il attachait un tout petit chat. Un soir, ayant remplacé la nacelle par une lanterne allumée, il attendit que la nuit fût venue et ameuta tous les paysans d'un village, en leur faisant croire ainsi qu'une comète menaçait de tomber sur eux. Mon ami était, comme vous le voyez, un agréable farceur.

Puisque je viens de laisser échapper le mot parachute, je crois de mon devoir de vous indiquer la façon de construire ce jouet gracieux, fragile et d'une invention toute moderne. On prend un morceau de papier de soie que l'on coupe en rond, on l'enduit de colle de pâte pour empêcher l'air

de passer au travers, puis on place tout autour un cordonnet, que l'on recouvre de papier, après y avoir préalablement adapté de petits fils qui



L'EXPÉRIENCE DE FRANKLIN.

pendent et se réunissent à leur extrémité en un faisceau auquel on attache un poids léger, pour maintenir le parachute dans une position verticale.

On le jette en l'air, il se développe et retombe mollement sous la forme d'un parapluie ouvert.

Quant à ces autres jouets, qui se nomment des *ballons captifs*, petites sphères de baudruche ou de caoutchouc gonflées d'air, ils ne méritent plus de figurer dans notre galerie depuis que les grands magasins de nouveautés de Paris s'en servent en guise de réclame.

# JEUX DE SAUT

Le saut dans l'antiquité et chez les nations modernes. — Le monobolon et le kontomonobolon des Grecs. — Ireland et Grimaldi. — Le passavant et le saut de mouton. — Panurge et le marchand Dindenault. — Les sauts de mouton à la poursuite, au but, à l'anguille et aux couronnes. — L'éphédrismos; le cheval fondu; une, deux, trois, coquelette. — Les métiers, le daim et l'ours. — Les sauts à la corde. — La fête des Palilies à Rome et les feux de la Saint-Jean. — L'ascoliasmos des Grecs et l'outre enflée des Provençaux.

Le saut, certainement aussi naturel et aussi ancien que la course, figurait, dans l'antiquité, au nombre des exercices du pentathle. Il se rapproche même tellement de la course, qu'en diminuant constamment de longueur et de hauteur il se confond avec elle, comme le polygone régulier, dont on diminue constamment la longueur des côtés, se confond et ne fait qu'un avec la circonférence du cercle dans lequel il est inscrit. Si donc la course se compose d'une succession de sauts plus ou moins multipliés, plus ou moins hauts, plus ou moins longs, on peut affirmer *à priori* que les plus agiles coureurs feront les meilleurs sauteurs. Ce qui a lieu en effet. Le Crotoniate Phayllus, renommé pour ses sauts de cinquante-quatre ou cinquante-six pieds, selon Eustathe et Tzetzès, était un infatigable coureur. Les Basques sautent aussi bien qu'ils courent. « Il court et saute comme un Basque, » dit-on proverbialement. De quelque côté qu'on se tourne, on trouve des exemples qui viennent démontrer le théorème proposé et prouver d'une façon incontestable que les qualités capricantes marchent de pair avec les qualités cursives.

Le jeu de saut proprement dit, que les Grecs nommaient *monobolon*, consiste donc à s'enlever de terre, par une extension subite des membres inférieurs, pour franchir un obstacle soit en hauteur, soit en longueur, sans le secours d'aucun instrument. Les anciens excellaient dans ce jeu, et les athlètes ne s'effrayaient nullement d'un saut de cinquante pieds. Généralement, ils exécutaient ces sauts en tenant dans chaque main une masse de plomb, dont la forme a varié suivant le temps et qu'on nommait *haltère*.

Ces haltères, tout en donnant plus d'élan et d'énergie aux sauteurs, leur servaient de contrepoids.

Dans la palestre, les jeunes Grecs exécutaient des sauts de différentes manières : ils sautaient en largeur, ils sautaient en hauteur, ils sautaient en profondeur, ils sautaient au travers de cerceaux, ils sautaient par-dessus des cordes, des barrières, des javelots ou des épées.

Aujourd'hui les Basques, les Espagnols et les Anglais passent pour les meilleurs sauteurs de l'Europe, car les Hindous dépassent en ce genre d'exercice tout ce qu'on peut rêver, laissant bien loin derrière eux nos clowns aidés du tremplin.

Bien que je n'aie nullement l'intention, à propos de jeu, de vous faire un cours de gymnastique, je me vois cependant obligé de vous apprendre les différentes manières de sauter, afin de vous donner les moyens les plus propres à devenir habiles et vigoureux dans les jeux de saut. Cette petite digression aura, de plus, l'avantage de vous permettre d'exécuter ces sauts avec moins de danger.



SAUT AVEC HALTÈRES.

Pour sauter à pieds joints, vous lancez brusquement les bras en avant après avoir opéré deux ou trois flexions sur les jarrets, en ayant soin à la dernière flexion d'appuyer fortement sur la pointe des pieds et de suivre le mouvement des bras par une subite et vigoureuse extension des jambes. Au moment de toucher le sol, il faut prendre soin de fléchir les jarrets pour amortir la secousse, et de retomber toujours sur la pointe des pieds. Cette recommandation est d'une importance capitale. Une retombée faite sur les talons et sans flexion de jarrets peut occasionner des troubles cérébraux très graves.

Pour sauter avec élan, on se place à six ou huit mètres de l'obstacle qu'on veut franchir, puis on court raccourcissant les pas à mesure que l'on approche de cet obstacle, et dès qu'on l'atteint on frappe fortement la terre du pied et on envoie vivement les bras en avant. Il faut pour la retombée appliquer les mêmes principes que précédemment. Autant un sauteur doit employer de force à sauter le plus loin et le plus haut possible, autant il doit en employer à retomber le plus doucement qu'il pourra.

On cite dans les temps modernes des sauteurs véritablement extraordinaires. Le colonel Amoros, le véritable fondateur de l'éducation gymnas-

tique en France, a vu un Anglais sauter un fossé de jardin mesurant trente pieds. On rencontre même dans les gymnases de Paris d'excellents élèves franchissant des largeurs de cinq à six mètres, et exécutant des sauts en profondeur, en avant et en arrière, de six à douze mètres. Dans un ouvrage sur les jeux et les amusements anglais, M. Joseph Steutt cite, comme sauteur extraordinaire, un nommé Ireland, du comté d'York. En 1799, ce sauteur, âgé de dix-huit ans, haut de six pieds, sautait par-dessus dix chevaux placés côte à côte et le cavalier monté sur le cheval du milieu. D'un bond il passait au delà d'une jarretière tendue à quatorze pieds de haut, ou crevait d'un coup de talon une vessie tenue à seize pieds du sol.

La foire Saint-Germain, une des plus célèbres de Paris, qui exista depuis le quinzième siècle jusqu'à la Révolution, se tenait du 3 février à la veille des Rameaux, sur l'emplacement du marché actuel, d'abord occupé par la maison de plaisance du roi de Navarre, fils de Philippe le Hardi, et cédé ensuite à l'abbaye de Saint-Germain. On y vit apparaître en 1742 un sauteur merveilleux et, disait-on, le plus intrépide des cabrioleurs que l'on ait vus. Il se nommait Grimaldi, surnommé *la jambe de fer*. Dans un divertissement du *Prix de Cythère*, il paria qu'il bondirait jusqu'à la hauteur des lustres. Il tint parole, et donna même un si vigoureux coup de pied dans le lustre du milieu qu'il en fit sauter une pierre à la figure de Mehemet-Effendi, ambassadeur de la Sublime-Porte, gravement assis dans la loge du roi. Le spectacle fini, Grimaldi, espérant une récompense, se présenta devant l'ambassadeur. A sa grande surprise, au lieu d'un accueil doré, il fut reçu par les esclaves de Mehemet qui le rossèrent le bâton haut, sous prétexte qu'il avait manqué de respect à leur auguste maître. Grimaldi se consola tant bien que mal de sa déconvenue en pensant que les Turcs, avec leur nature sédentaire et contemplative, ne comprenaient et ne comprendraient jamais rien aux choses de l'art.

En général, pour franchir ces hauteurs on se sert du tremplin ou de la perche. Le saut à la perche, que les Grecs nommaient *kontomonobolon*, remonte à des temps reculés et figure sur des vases antiques retrouvés dans les fouilles, avantage qu'il a sur le saut de mouton, que les anciens ne devaient certainement pas ignorer, bien que les textes ou les monuments ne puissent nous en fournir une preuve.

Rabelais, dans sa nomenclature des jeux du seizième siècle, ne mentionne point ce jeu, sous ce nom du moins, ce qui va nous permettre d'établir une conjecture sérieuse sur l'origine de ce nom.

Jusqu'à Rabelais, le saut de mouton se nommait couramment *le passavant*. Aujourd'hui on ne le désigne plus guère ainsi qu'en Saintonge.

Cette dénomination ne remontait pas sans doute au delà de Thibaut, comte de Champagne, dont le cri d'armes était : *Passavant li meillor!* Rien de plus naturel qu'on ait donné à un jeu le cri d'armes d'un seigneur populaire.

Quant à savoir comment ce jeu se nommait avant Thibaut, la chose me paraît très difficile, vu que, dans l'histoire de nos mœurs, il existe une grande lacune entre cette époque et le Bas-Empire. Faute de grives mangeons des merles, et contentons-nous de savoir qu'avant Rabelais le nom de saut de mouton restait parfaitement ignoré.

D'où vient donc ce nom?

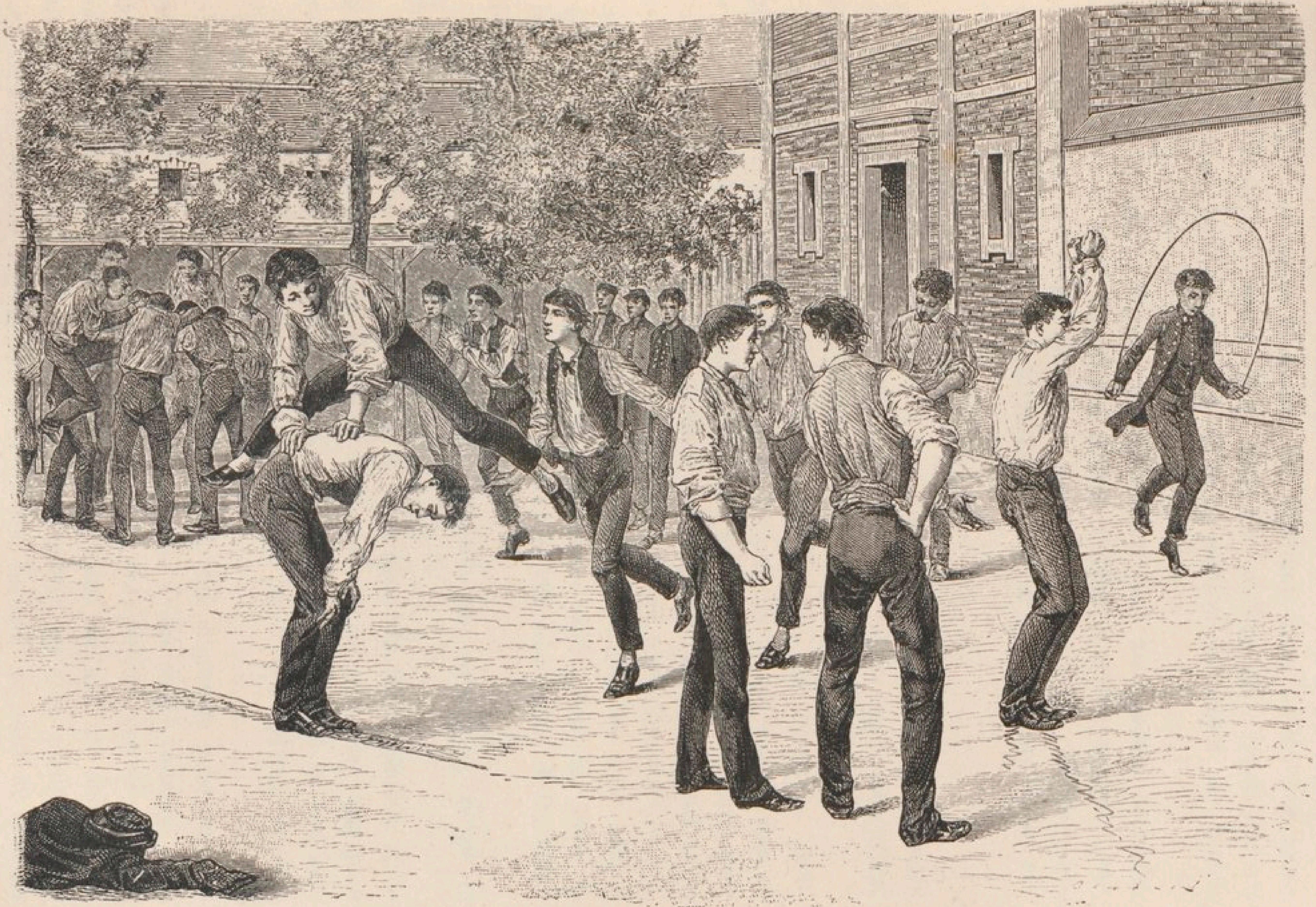
Voici :

Panurge, ce personnage fictif créé par le génie de Rabelais, eut un jour maille à partir avec le nommé Dindenault, marchand de moutons, se rendant par mer au pays de Lanternoys. Panurge n'aimait pas qu'on se moquât de lui. Il avait cela de commun avec nombre de gens, me direz-vous. Certes. Seulement, au lieu de se fâcher et de crier du haut de sa tête comme beaucoup, il prenait la chose gaîment tout en cherchant à s'en venger le plus spirituellement possible. Pendant que Dindenault le narguait, Panurge, en ripostant, méditait sa vengeance. Il la trouva soudain, et proposa au marchand, pour clore leur querelle, de lui acheter un mouton. Dindenault, dont la bêtise vaniteuse croyait avoir affaire à un sot, fit grand tapage de la qualité de sa marchandise, ne voulut céder un mouton qu'à un prix fort respectable, et à condition que Panurge le choisirait. A sa grande surprise son acheteur choisit le plus beau et le meilleur du troupeau. Cette surprise se changea en ahurissement lorsqu'il vit Panurge prendre son mouton par les quatre pattes et le jeter bravement par-dessus bord. A quoi pensait cet acheteur original? A se venger. Dindenault s'en aperçut bien quand tous les moutons bêlant, se pressant et se bousculant sur le pont, passèrent l'un après l'autre par-dessus les bastingages pour rejoindre leur camarade. Ah! messire Dindenault, rit bien qui rit le dernier! et Panurge riait à s'en tenir les côtes.

L'analogie entre le *passavant* et ce saut de moutons apparaît évidente, puisqu'un joueur saute par-dessus un camarade et que tous les autres l'imitent. Or, comme la plaisanterie de Panurge devint célèbre et quasi légendaire, il fut donc tout naturel qu'elle donnât son nom au passavant.

Maintenant que je vous ai restitué l'extrait de baptême de votre jeu, il me reste à vous le décrire dans toutes ses parties et à vous en faire connaître les variantes.

Il existe quatre espèces de sauts de mouton : à la *poursuite*, au *but*, à l'*anguille* et aux *couronnes*.



DIFFÉRENTS JEUX DE SAUT.

Dans le saut de mouton *à la poursuite*, les joueurs, en nombre indéterminé, se placent en ligne droite sur un terrain uni mesurant le plus de longueur possible, telle que plaine, prairie ou allée. Puis, baissant la tête, courbant le dos, un pied en avant, ils appuient leurs mains sur leurs genoux pour offrir une résistance au choc du sauteur, qui, lancé par un élan de quelques pas, franchit cet obstacle naturel en posant les mains sur lui, pour s'enlever, et en écartant les jambes.

Dès que le sauteur a franchi successivement tous les joueurs courbés, il se courbe à son tour. Le premier joueur courbé se relève aussitôt pour sauter par-dessus ses camarades et se recourber de nouveau. Et la poursuite se continue jusqu'à ce que la fatigue oblige les sauteurs à se reposer.

C'est le véritable jeu du saut de mouton.

Pour que l'élan se prenne bien, il faut que la distance entre les joueurs courbés soit de 4 à 5 mètres ; la poursuite se fait alors rapide et devient intéressante, surtout avec des joueurs exercés et d'égale force.

Le saut de mouton au *but* n'offre qu'un obstacle. On trace, au préalable, une raie, ou but, sur le sable, et les joueurs placés successivement à ce but sautent à pieds joints. Celui dont les talons restent le plus près du but fait le cheval, et va se courber, en effleurant le but du pied et en présentant le côté aux sauteurs, qui franchissent cet obstacle ou ce cheval, suivant le rang qui leur a été assigné par la longueur de leur saut à pieds joints. Tout joueur qui effleure le but du pied prend la place du cheval, dont il est aussi défendu de toucher la tête sous peine de la même punition.

Lorsque tous les joueurs ont sauté suivant leur ordre, le cheval se place un pied au delà du but.

Pour mesurer ce pied, il rapproche le talon droit du talon gauche, placé près du but, de façon que son pied droit soit en équerre avec son pied gauche. L'extrémité du pied droit indique la place où il doit se courber.

Le second tour fini, il s'éloigne d'un pied de sa dernière place, et ainsi à chaque tour.

Plus le cheval s'éloigne du but, plus la difficulté augmente pour les sauteurs, et le malheureux cheval se trouve exposé à des chocs violents. Souvent, pour atténuer ces chocs et les accidents qui peuvent en résulter, on établit comme règle que le sauteur pourra faire un pas en dehors du but chaque fois que le cheval aura mesuré quatre ou cinq pieds.

Le saut de mouton *à l'anguille* n'est qu'une variante du saut de mouton au but.

Il consiste à placer et à reprendre une anguille sur le dos du cheval. Cette anguille se fait à l'aide d'un mouchoir plié en biais et roulé.

Chaque joueur tenant son anguille à la main la dépose en sautant sur le dos du cheval.

Au second tour, on intervertit l'ordre des joueurs; le dernier saute le premier, et chaque joueur doit relever son anguille. Tout joueur qui retombe les mains vides, ou qui prend l'anguille du voisin, ou fait tomber une anguille en sautant, doit immédiatement se mettre à la place du cheval.

Comme on maudit les chevaux qui possèdent un dos rond! et comme on bénit, au contraire, les dos plats!

Le saut de mouton *aux couronnes* n'est encore qu'une variante du saut de monton au but, mais une variante très intéressante.

Le cheval reste constamment au but. Les joueurs réunissent par un nœud les deux extrémités de l'anguille et forment ainsi une couronne qu'ils se placent sur la tête avant de sauter, de façon qu'en sautant ils puissent l'envoyer au delà du cheval par un léger mouvement de tête.

Au second tour on relève les couronnes.

Pour cela, chaque joueur, en retombant à terre, reste à la place où il retombe, puis il pose les mains sur le sol, relève sa couronne avec les dents, se redresse, se retourne par un saut brusque, sans poser les talons par terre, et refranchit le cheval.

Si la couronne tombe avant le but ou si elle touche en tombant l'une des couronnes lancées antérieurement, le sauteur prend la place du cheval. Il la prend encore s'il tombe lui-même sur une de ces couronnes; s'il relève celle d'un autre joueur; s'il déplace les couronnes en s'étendant ou s'il frôle la terre. Quant à marcher sur le but ou à toucher la tête du cheval, ce sont là des fautes qui, dans toutes les variantes du saut de mouton, entraînent les mêmes peines.

On peut, comme vous le voyez, varier ce jeu de bien des manières, soit en remplaçant les couronnes par les anguilles et les anguilles par les couronnes, soit en nouant les couronnes pour faire des pâtés, soit en convenant que les anguilles mises sur la tête et lancées en avant devront, deux par deux, former des croix, soit encore en... mais à quoi bon insister. Les meilleures variantes sont celles qui naissent spontanément dans l'action même du jeu, parce que, issues du plaisir, elles ne peuvent que l'accroître.

A ces jeux se rattachent celui du cheval fondu et ses variétés.

Je crois que l'on peut faire remonter à la Grèce antique l'origine du *cheval fondu*. On trouve, en effet, dans les temps anciens trois jeux assez semblables entre eux et se rapprochant de celui-ci. Ce sont : l'*éphédrismos*, l'*encotylé* et l'*ippas*.

Selon Pollux, pour jouer à l'*éphédrismos*, on dressait une pierre, qu'on nommait limite ou but, et que l'on visait soit avec des pierres, soit avec

des boules. On proclamait vainqueur celui qui renversait le but. Il montait alors sur le dos du vaincu, lui couvrait les yeux avec les mains, et ce vaincu devait porter le vainqueur jusqu'à ce qu'il eût atteint la pierre. Au dire d'Hésychius, ce jeu, dans l'Attique, se nommait *encotylé*, ce qui signifie « dans le creux de la main ».

En effet, le vaincu passait les deux mains derrière son dos, croisait les doigts, le vainqueur y mettait les genoux et se retenait à la tête du porteur en lui couvrant les yeux.

Pollux soutient que ce jeu se nommait spécialement *ippas* ou cavalier, jeu qu'Hésychius décrit, en disant qu'un joueur affourchait le dos ou les épaules d'un autre joueur.

Il ressort de cette variété de jeux pour un même nom, que ce nom devait s'appliquer à plusieurs jeux où un joueur affourchait l'autre. Du reste, Hyde, dans ses *Jeux chez les Orientaux*, en décrit quelques-uns qui se jouent encore et se rapprochent assez exactement de notre cheval fondu, sans trop s'éloigner de l'origine commune.

A ceux-là j'ajouterai notre jeu *une, deux, trois, coquelette*. Un joueur, *le coquelette*, courbe la tête, les autres joueurs se placent à la file à quelque distance en arrière, et s'élancent pour sauter successivement à califourchon sur coquelette, battant des mains, et criant : *une, deux, trois, coquelette*, de façon à prononcer le dernier mot en arrivant sur coquelette, faute de quoi il prend sa place, tandis que coquelette, délivré, s'en va à la file des sauteurs.

Au seizième siècle, on jouait au *chevau fondu*.

Cette terminaison fait remonter le nom du jeu à l'époque lointaine où les singuliers qui aujourd'hui se terminent en *al* se terminaient en *au*.

Puisque nous en sommes aux étymologies, remarquons en passant qu'ici *fondu* se prend à la même signification que lorsque d'un navire abîmé dans la mer on dit qu'il y est *fondu*. Fondu n'est donc qu'un terme de marine, signifiant coulé à fond, enfoncé, abaissé. A ce jeu, disent les commentateurs de Rabelais, « un enfant se baisse et présente son dos, sur lequel monte un de ses camarades qui se fait porter ainsi, » ce qui correspond exactement à l'ippas.

Stella, dans son album des jeux du dix-septième siècle, représente sous le nom de cheval fondu plusieurs enfants courbés à la file, le premier appuyé sur un mur ou sur un banc, et qui reçoivent leurs camarades sur leur dos ou leur croupe.

Nous jouons encore ainsi.

Quand le dernier des sauteurs se trouve en selle, il frappe trois fois dans ses mains, et tous les cavaliers descendent, s'apprêtant à recommencer. Et ainsi de suite, même et surtout quand les chevaux fondent.

Si un sauteur se laisse tomber de côté, ou ne peut se maintenir en selle pendant que ses camarades prennent position, les cavaliers deviennent chevaux à leur tour.

Le jeu des *métiers* constitue une variante innocente du cheval fondu. Il ne se compose que d'un cheval et de plusieurs sauteurs. Le cheval, en courbant la tête sur les genoux d'un camarade assis, lui indique le métier qu'il choisit, en lui confiant à l'oreille quel est l'instrument qu'il défend parmi ceux indispensables à ce métier. Les cavaliers sautent tour à tour sur son dos, et désignent, à chaque saut, un instrument. Celui qui prononce le nom de l'instrument défendu devient cheval.

On remplace quelquefois les métiers par le *daim*.

Le cavalier, au lieu de nommer un instrument, lève autant de doigts qu'il lui plaît et s'écrie : *daim! daim! combien ai-je de cornes levées?* Le daim répond. S'il devine juste, le cavalier prend sa place ; sinon, il subit l'interrogation d'un autre sauteur.

On ne pratique plus guère le cheval fondu et moins encore les métiers : en revanche, les collégiens se montrent très friands de leur cousin germain *l'ours*.

Les joueurs, au nombre de douze au moins, se séparent en deux camps, soit par la courte paille, soit par les pairs ou impairs, soit de toute autre façon. Cette division terminée, on trace sur la terre un grand cercle, puis un plus petit concentrique, laissant entre les deux circonférences la distance d'un mètre environ. Les joueurs condamnés par le sort à faire l'ours se placent tous, moins un, dans le petit cercle, le visage tourné vers le centre, le dos et la tête courbés, les bras entrelacés autour du cou des uns des autres, présentant ainsi une sorte de plate-forme sur laquelle les sauteurs s'élancent. Le joueur non compris dans le cercle se tient entre les deux circonférences, essayant de saisir les sauteurs quand ils ont franchi la première circonférence et qu'ils touchent terre ou tombent à terre en s'échappant ou en glissant du dos des ours. Dès qu'il en saisit un, les sauteurs deviennent ours à leur tour.

Ce jeu offre de réels dangers, soit que les têtes des ours ainsi rapprochées se froissent dans le choc des sauteurs, soit que leurs bras se tordent quand un de leurs compagnons, trop chargé, ploie et s'affaisse sous le poids. Très souvent, dans les lycées, les surveillants de cour défendent ce jeu, au grand mécontentement des élèves, qui répugnent à comprendre qu'on ne veut que leur bien.

Parmi les différents jeux de saut, celui qui développe le plus et à la fois les muscles de la poitrine, des jambes et des bras est le *saut à la corde*.

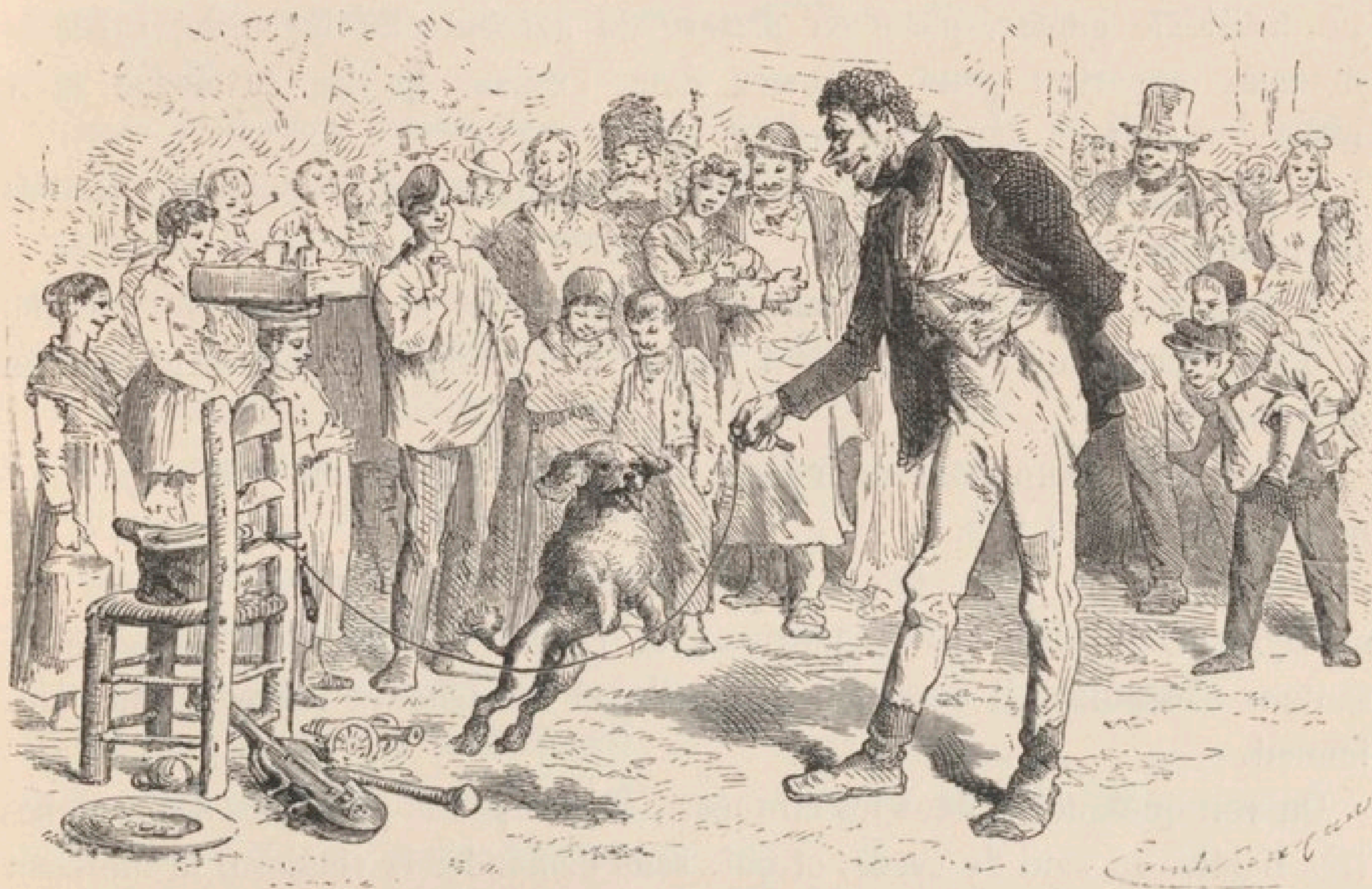
Cet exercice cependant, tout précieux qu'il est pour les enfants et quelque excellent qu'il soit pour leur développement musculaire, demande qu'on

en fasse un usage modéré. Pour lui, plus encore peut-être que pour les autres jeux, il faut suivre la fameuse formule : Usez, mais n'abusez pas. Son abus irrite les poumons ou amène des palpitations de cœur. Les joueurs jeunes ou délicats surtout ne devront goûter à ce jeu qu'avec circonspection et modération.

Le saut à la corde se divise en deux exercices bien distincts : la petite corde et la longue corde.

A *la petite corde*, le joueur, soit en courant, soit en restant sur place, exécute une foule d'exercices variés.

Il tient dans chaque main la poignée qui termine chaque bout de la



LA LONGUE CORDE.

corde et fait tourner celle-ci autour de lui, de la tête aux pieds. Au moment où la corde va passer sous les pieds, on saute légèrement pour lui donner passage, de sorte que, par son propre mouvement de rotation, elle repasse par-dessus la tête pour revenir aux pieds sans rencontrer d'obstacles.

Ceci posé, on exécute le *pas de marche*. Il consiste à marcher à la manière ordinaire, tout en faisant passer la corde sous le pied au moment où il va reposer à terre.

Viennent ensuite les *petits pas*, exercice dans lequel on jette et on croise alternativement les pieds.

Dès que le joueur est rompu à ces exercices, il peut essayer la *croix de Malte*, c'est-à-dire qu'au moment précis où la corde passe sous ses pieds, il croise les deux bras sur la poitrine, et les développe aussitôt

après, pour les refermer rapidement quand la corde revient vers la terre. Dans ce pas vivement exécuté, la corde, par son mouvement oscillatoire, décrit une figure approchant de la croix de Malte.

Les joueurs habiles font passer deux et jusqu'à trois fois la corde sous leurs pieds pendant un seul saut.

Quelques-uns se risquent même à faire un double tour et une double croix de Malte en même temps. Cet exercice, véritablement de haute école, exige une grande souplesse dans les reins et beaucoup de vigueur dans les poignets.

Pour jouer à *la longue corde*, deux joueurs tiennent, un peu lâche, une corde d'une certaine étendue et la font tourner en effleurant la terre. Un troisième joueur, placé en arrière du parcours de la corde, saisit le moment opportun pour s'élancer dans l'espace qu'elle enveloppe et y rester, en sautant, sans l'arrêter.

A l'exception de la croix de Malte, il peut exécuter tous les pas de la petite corde.

Il importe de ne point manquer son entrée et de prendre tout aussitôt le mouvement de la corde. Tout joueur qui manque prend la place d'un des teneurs.

Ce jeu admet un nombre indéfini de joueurs. Trois ou quatre peuvent même sauter à la fois.

Si les teneurs ont affaire à un sauteur habile, ils lui *donnent du vinaigre,* c'est-à-dire qu'ils tournent la corde avec rapidité. Lorsque le sauteur s'essouffle, il demande de l'*huile,* et les teneurs tournent plus lentement.

On voit quelquefois dans les cirques et sur les places publiques des caniches très habiles au saut de corde, et qui, sans demander le vinaigre, le subissent fort bien, ma foi. Je me souviens d'avoir vu, à la fin de l'empire, un caniche de cette espèce qui faisait la grande joie des marmitons, des gavroches et des sapeurs.

Je ne veux point terminer ces jeux de saut sans vous parler de quelques jeux périodiques de l'antiquité dont nous trouvons encore des traces dans nos mœurs modernes.

A Rome et dans la campagne environnante, le onzième jour des calendes de mai, on célébrait la fête des Palilies, parce qu'elle était consacrée à Palès, divinité qui présidait aux travaux des champs.

« C'était, dit Properce, fête à Rome; c'était le jour appelé les Palilies par nos pères, où Rome vit commencer ses murailles. Les bergers célébraient cet anniversaire par des jeux et des festins. Ils cherchaient leurs délices dans des mets rustiques, et la bande, aux pieds poudreux, franchissait gaiement les monceaux de paille qui flambaient çà et là. »

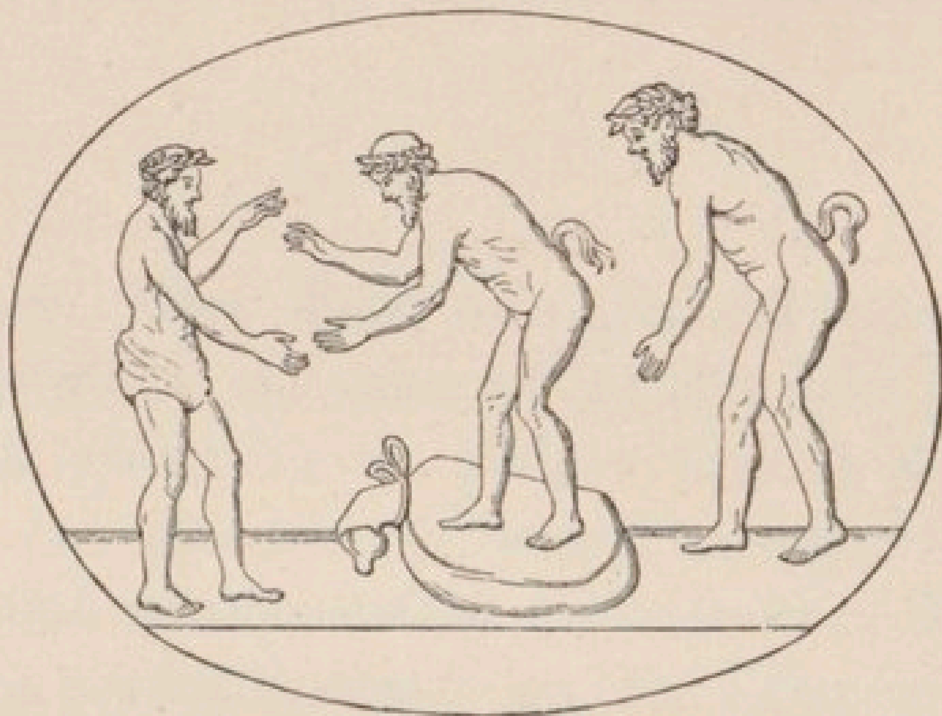
« Le pasteur, s'écrie Tibulle, célébrera la fête des Palilies; loups, fuyez loin des étables. Il allumera des monceaux de paille légère et sautera à travers les flammes sacrées. »

« J'ai sauté, dit Ovide, à travers trois rangées de flammes et j'ai répandu l'eau lustrale de ma branche de laurier. »

Voilà l'usage de ce jeu bien établi. Ovide cherche à en expliquer l'origine :

« Voici, dit-il, celle qui me paraît le plus près de la vérité; lorsque Rome fut fondée, il fallut transporter les dieux Lares sous de nouveaux toits. Quittant donc leurs demeures agrestes pour d'autres habitations, ils mirent le feu à celles qu'ils abandonnaient, et à travers les flammes sautèrent troupeaux et pasteurs, ce qui a lieu encore aujourd'hui, ô Rome, à ton jour natal! »

Ovide se trompe certainement en plaçant l'origine de ce jeu à la fondation de Rome, car il existait non seulement chez les Latins, mais encore chez les Grecs et même chez tous les peuples du Nord. Il y a donc plus qu'un jeu dans ce jeu : il s'y cache tout un symbole.



JEU DE L'OUTRE GRAISSÉE, D'APRÈS UNE PIERRE GRAVÉE.

En effet pour l'homme antique, le foyer représentait l'autel domestique. En changeant de résidence, il allumait un feu nouveau avec les tisons de l'ancien, et sautait pardessus celui-ci pour se purifier et se détacher de ses liens d'autrefois, ce qui le rendait libre et lui permettait de fonder une autre demeure. Car, si le foyer représentait l'autel domestique, il ne pouvait vraisemblablement en honorer deux à la fois.

Je préfère donc à la version d'Ovide celle de Denys d'Halicarnasse, qui rapporte que, le jour de la fondation de Rome, Romulus fit allumer des feux devant les tentes et fit sauter le peuple à travers les flammes pour le purifier de ses souillures.

En Normandie, en Bretagne, en Alsace et dans d'autres provinces encore, ces jeux se conservent dans toute leur pureté primitive à l'occasion des feux de la Saint-Jean.

Une variété particulière du saut dans l'antiquité était le jeu de l'*ascoliasmos*. Le joueur sautait à deux pieds ou mieux à cloche-pied sur une outre gonflée d'air ou de vin, préalablement enduite extérieurement d'huile ou de graisse, et le joueur devait s'y tenir sans glisser.

De la Grèce ce jeu passa en Italie, et Virgile, dans ses *Géorgiques*, nous dépeint les villageois répandus sur l'herbe des prairies, sautant au milieu de rasades joyeuses sur des outres enflées.

D'Italie il vint en Gaule. Nous le retrouvons encore dans le Midi. Mistral, dans *Mireille*, s'écrie :

« Et dans la foule qui se presse, triste comme un long frêne que l'on a écimé, disparut le grand coureur. Ni à la Saint-Jean, ni à la Saint-Pierre, nulle part jamais plus il ne s'est montré pour courir ou sauter sur l'outre enflée. »

Quant à l'exercice de la peau de taureau, qui faisait partie des jeux tauriens, célébrés dans la Rome antique en l'honneur des dieux infernaux, je ne le cite que pour mémoire, parce qu'il se rapproche de l'ascoliasmos, mais il ne tient aux jeux de saut par aucun côté.

# JEUX D'ÉQUILIBRE

Le diable boiteux et l'Empuse des Grecs. — La mère Garuche à cloche-pied. — La grande marelle. — Le colimaçon. — L'horloge. — La semaine. — La danse de la grue. — Les échasses au moyen âge. — Combat d'échasses à Namur. — Courses aux échasses en Espagne. — Les combats de taureaux à échasses. — Les Landais et les habitants de l'île Madison. — Les échasses d'enfants. — Le vélocipède et ses différentes variétés.

Sous le titre de *saut à cloche-pied*, Pollux décrit trois jeux différents. Dans le premier, les joueurs luttaient à qui sauterait le plus loin à cloche-pied. Dans le second, un seul joueur sur un pied, et muni d'une lanière ou d'une baguette, poursuit ses camarades et essaye d'en atteindre un. C'est encore ainsi que nous jouons actuellement au *diable boiteux*. Ce second jeu, qui se nommait plus particulièrement jeu de l'*Empuse*, n'était au demeurant qu'une sorte de parodie d'un mythe antique dans laquelle on raillait un spectre effrayant et difforme envoyé par Hécate et que les anciens nommaient Empuse, nom qui lui avait été donné d'après Suidas, parce qu'il ne marchait que sur un pied, son autre pied étant d'airain. Toutefois Empuse, tout spectre effrayant et difforme qu'il était, pouvait bien, à tout prendre, n'être qu'une caricature des Furies, et sa lanière ou sa baguette rappelleraient les serpents des Euménides.

Le troisième jeu décrit par Pollux était une manière de course dans laquelle on comptait les sauts. Celui qui en avait fait le plus recevait la palme du vainqueur.

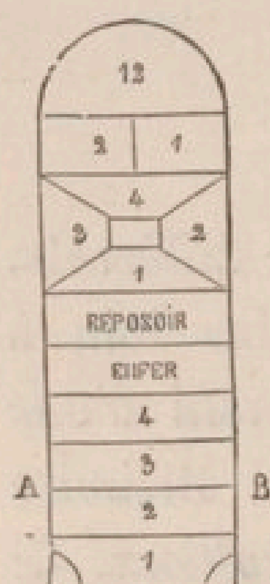
Ces trois jeux de cloche-pied sont arrivés jusqu'à nous à travers les siècles sans une modification sensible. Nous en avons ajouté un autre : *la mère Garuche à cloche-pied*.

On trace un camp. Le joueur désigné par le sort pour faire la mère Garuche s'y tient. Il roule son mouchoir en tampon; les autres joueurs apprêtent les leurs en anguilles. Ces dispositions prises, la mère sort de son camp, à cloche-pied, et essaye de toucher un autre joueur en lui lan-

çant son tampon. Si elle atteint ce but, le joueur touché doit se réfugier tout aussitôt dans le camp pour éviter les coups d'anguille que ses camarades s'empressent de lui appliquer. Si elle manque, c'est elle qui reçoit les coups en expiation de sa maladresse.

A ces jeux de cloche-pied se rattachent ceux de la *marelle.* La marelle est une figure d'un dessin tout particulier et tracée sur le sol avec un morceau de bois, une pointe de clou, un charbon ou de la craie. Il existe plusieurs types de dessins qui constituent plusieurs espèces de marelles. La plus ordinaire, la plus connue et la plus intéressante est certainement la grande marelle.

Elle se compose d'un grand rectangle terminé à l'une de ses extrémités par un demi-cercle et divisé en huit autres rectangles par des lignes parallèles au petit côté ou base. Les six premiers rectangles, en partant de cette base, sont égaux entre eux. Les quatre premiers portent les numéros 1, 2, 3, 4; le cinquième se nomme *enfer* et le sixième *reposoir*. Le septième rectangle, mesurant une superficie double de celle des précédents, se subdivise par deux diagonales en quatre triangles nommés *culottes*. Souvent, pour compliquer la difficulté, on trace au centre de ce rectangle un autre petit rectangle, qu'on appelle *bouillon*. Le huitième rectangle la es mêmes dimensions que les six premiers, mais il se divise, par une ligne verticale, en deux compartiments égaux, qu'on désigne sous le nom de *pâtés*. Le demi-cercle s'appelle *paradis*. Enfin deux petits quarts de cercle tracés aux deux coins extrêmes du premier rectangle ont reçu le nom de *marchands de vins*.

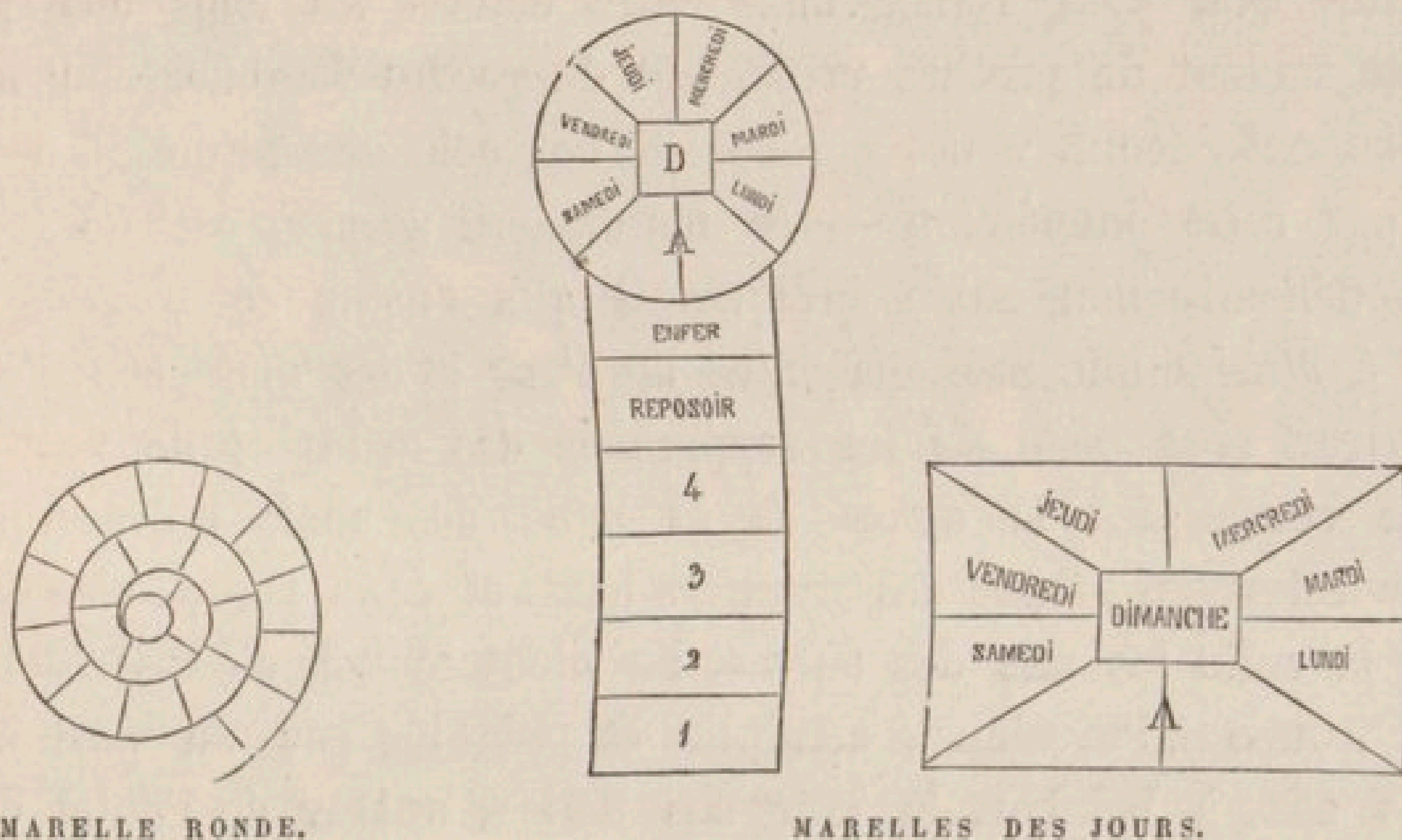


GRANDE MARELLE.

Pour jouer à la marelle, chaque joueur prend un palet, ou le même palet sert à tous les joueurs. Chacun joue pour soi et au rang que lui désigne le sort. Celui qui commence prend le palet et, se plaçant à un but marqué devant la marelle, le jette dans le premier rectangle. S'élançant alors dans ce rectangle à cloche-pied, il essaye d'en faire sortir le palet avec le pied posant par terre, sans le laisser sur une raie et sans y marcher lui-même. S'il réussit, il revient au but, lance son palet dans le second rectangle, l'en fait sortir comme précédemment, recommence la même opération pour le troisième et ainsi de suite. Après le quatrième rectangle, il passe au reposoir, laissant l'enfer, dans lequel ni lui ni son palet ne doivent entrer sous peine de perdre. Au reposoir il peut mettre les deux pieds par terre pendant un temps. Il passe ensuite à la première culotte. Lorsque son palet y est, il se rend à cloche-pied dans le reposoir. De là il saute dans la deuxième et la troisième culotte, de façon que le pied gauche tombe dans la deuxième et le pied droit dans

la troisième, en frappant le sol en même temps; puis il saute de nouveau, en se retournant brusquement, de façon qu'un pied se trouve dans la quatrième culotte et un autre dans la première. Celui qui se trouve dans la première doit être celui sur lequel on a l'habitude de se tenir à cloche-pied. Il lève alors le pied posé dans la quatrième culotte et pousse son palet dans les culottes 2, 3 et 4 et sort de la marelle en passant successivement par tous les compartiments, sauf l'enfer.

On fait ensuite le premier et le second pâté, puis on arrive au paradis. Pour ne sortir, on tâche, avec le pied posé à terre, de pousser le palet sur l'autre pied, et quand il y est solidement établi, on le lance à l'autre bout de la marelle, ou bien le joueur, à moitié accroupi, place le palet avec la main dans la cavité du jarret et, ainsi baissé, les




MARELLE RONDE. MARELLES DES JOURS.

deux pieds à terre, il traverse en sautant les divers compartiments de la marelle sans s'arrêter et sans laisser échapper le palet pendant le trajet.

Le premier qui accomplit toutes ces difficultés a gagné la partie.

Le *colimaçon*, l'*horloge* et la *semaine* sont les variétés les plus répandues de la marelle.

Pour le *colimaçon*, on trace une spirale qu'on divise par des raies en un certain nombre de compartiments; puis, le palet placé dans le premier compartiment, le joueur, sur un pied, le fait passer successivement dans les autres, sans se reposer et sans marcher sur les raies, jusqu'au paradis, c'est-à-dire jusqu'à la petite circonférence qui forme le centre de la spirale; là il se repose sur les deux pieds, puis reprend sa course en sens inverse pour sortir de la marelle.

Pour l'*horloge*, on décrit deux circonférences concentriques et l'on divise la couronne qu'ils forment en douze parties égales, que l'on numérote.

Le joueur commence au numéro 1 et continue comme dans le jeu précédent.

Pour la *semaine*, on dessine un grand rectangle et un autre plus petit en son centre, puis on joint par des lignes droites les quatre angles des deux rectangles et le milieu de trois de leurs côtés. On obtient ainsi sept trapèzes, portant chacun le nom d'un jour de la semaine.

Il existe encore beaucoup d'autres combinaisons, que l'habitude n'a pas consacrées comme les précédentes et qui, par conséquent, ne valent pas la peine qu'on les cite. Des joueurs intelligents peuvent eux-mêmes, du reste, varier ces combinaisons à l'infini. Je n'insisterai pas, préférant tout de suite passer aux échasses.

Le grammairien latin Sextus Pompeius Festus, dans son glossaire *De significatione verborum*, nous dit : « On appelle monteurs d'échasses des mimes qui, pour imiter dans leurs danses les Pans aux pieds de boucs, se servent de perches présentant de petites fourches, sur lesquelles ils se tiennent debout. » Ces perches — nos échasses actuelles, à n'en pas douter par cette description — se nommaient *grallæ,* comme les grues, et cette dénomination seule indiquerait que Festus se trompe lorsqu'il cherche à établir une analogie entre les Pans et les monteurs d'échasses. Il me paraît plus juste de les rapprocher des grues et de voir dans la danse de ces mimes la *danse de la grue* des anciens Grecs, dont je vous ai entretenus à propos des *premiers* jeux, et dans laquelle les sauteurs, placés à la suite les uns des autres, imitaient le vol de ces oiseaux, qui vont en troupe triangulaire, conduits et précédés par un seul individu. Tous les ans, à Delphes, le jour des Délies, autour de l'autel d'Apollon les Grecs se livraient à cette réjouissance chorégraphique, simulant les tours et les détours d'un labyrinthe.

Dans sa nomenclature des jeux du seizième siècle, Rabelais cite la *grue,* et ses commentateurs ont voulu y voir, les uns un jeu où les enfants se disputaient à qui resterait le plus longtemps sur un pied, les autres la danse pratiquée aux Délies. Je crois qu'ils se trompent et que Rabelais a voulu désigner par la *grue* les *grallæ* des Romains, nos échasses modernes.

De fait, l'exercice des mimes dont parle Festus ne tomba jamais en désuétude, et nous voyons dans les manuscrits du moyen âge bon nombre de miniatures représentant des hommes montés sur des échasses. A la cour de Bourgogne particulièrement, on tenait cet exercice en faveur. Lors de l'entrée du futur Charles-Quint à Lille, en 1516, on vit un homme monté sur de grandes échasses suivre la cour en portant une bannière. Les comptes de l'argentier de Lille nous apprennent même qu'il lui fut donné six sols pour cela.

L'usage des échasses, s'il quitta la Bourgogne, s'établit solidement à

Namur, par besoin d'abord, à cause des débordements fréquents de la Sambre et de la Meuse, par plaisir ensuite, car les Namurois, amis des tours d'adresse et d'agilité, introduisirent l'exercice de l'échasse dans leurs jeux populaires.

Pour une lutte réglée, il faut deux adversaires ou deux camps. La vieille ville en forma un, la ville neuve un autre, et les deux armées reçurent, dès l'origine, les dénominations de *Mélans* et d'*Avresses*. Chacune d'elles se composait de sept à huit cents jeunes gens, divisés en brigades. Chaque brigade avait son uniforme, ses couleurs, ses tambours, ses fifres, ses cymbales et ses trompettes. Les échasses mesuraient la hauteur réglementaire de $1^{m},30$.



COMBAT D'ÉCHASSES A NAMUR.

La grande place devant l'hôtel de ville servait de champ de bataille. Les deux partis se rangeaient en ordre de combat et, à un signal donné, marchaient l'un contre l'autre, enseignes déployées. La lutte durait une heure, deux heures même. Toute arme y était interdite, mais on permettait les coups de coude et les crocs-en-jambe ; je devrais dire les crocs-en-échasse.

Le combat des échasses se donnait d'ordinaire aux fêtes du carnaval : toutefois, lorsque la ville voulait honorer d'une façon toute particulière un souverain, un prince, ou quelque personnage de marque en passage dans ses murs, elle décrétait une joute aux échasses.

Les Namurois gagnaient toujours des horions à ces jeux, cependant il leur arriva une fois d'y gagner un privilège inappréciable pour des Fla-

mands : je veux parler de l'exemption des droits perpétuels sur la bière, qui leur fut octroyée par l'archiduc Albert d'Autriche, tellement ces jouteurs l'avaient charmé avec leur manière nouvelle et originale de combattre.

Dans les Landes françaises, les habitants se servent d'échasses plus pour leur utilité que pour leur distraction. Des sables brûlants en été, des marais et des abîmes en hiver, une solitude affreuse et un horizon sans bornes toujours, voilà l'aspect des Landes. Aussi dès le matin chaussent-ils des échasses qui les grandissent de six pieds, et avec elles ils enjambent les bruyères, traversent les marais, luttent de vitesse avec les chevaux, si bien que, lors du passage de l'impératrice Marie-Louise, une escorte de bergers des Landes l'accompagna pendant plusieurs postes. Leurs échasses se composent de grands bâtons munis d'un étrier sur lequel ils posent le pied. L'extrémité inférieure de ce bâton se trouve généralement enclavée dans un os destiné à empêcher le bois de s'user trop vite par le frottement ou de se briser au contact des pierres. L'extrémité supérieure, munie de courroies, s'adapte à la cuisse, de façon cependant à laisser toute liberté aux genoux et à leur permettre de se plier à volonté. Quand le paysan landais veut se reposer ou s'arrêter, il s'appuie sur un long bâton.

Un dessin de Goya, de 1779, nous représente la course des échasses en Espagne. Les coureurs sont accompagnés par des *clarines* à pied, qui sont encore avec eux en arrivant au but. Vrai tour de force pour ces piétons qui courent en jouant à deux mains de leur flûte.

Quelques-uns se font gloire de combattre le taureau à échasses, bravant les dangers d'une chute mortelle : car un homme avec des échasses a du mal à se relever seul. Le célèbre Miguel Lopez Gorrito, *espada* de Madrid, donnait encore ce spectacle à Séville en 1862. « Nous le vîmes, dit M. le baron Davillier, courir avec une agilité tellement merveilleuse, que nous n'eûmes plus la moindre inquiétude sur son compte. Après le toast d'usage au *señor presidente,* Gorrito, pirouettant sur ses échasses, s'élance résolument sur son adversaire, qu'il tue d'une belle estocade. »

Les habitants de l'île Madison se servent aussi d'échasses non moins habilement que nos habitants des Landes. Ils ornent de sculptures ces instruments, ce qui prouve le grand prix qu'ils y attachent, car ces sculptures, exécutées sur un bois très dur et avec de mauvais outils, exigent beaucoup de travail et demandent un temps infini. Marchand, dans ses *Voyages*, en donne une description exacte et extrêmement curieuse.

Les échasses qui servent aux jeux n'offrent pas une construction aussi difficile. Il suffit de se procurer deux perches et d'attacher à quelque distance de leur extrémité inférieure un nœud coulant de cuir ou de corde dans lequel on passe les pieds. Les perches, maintenues convenablement avec les mains, sont mises en mouvement par l'action des jambes.



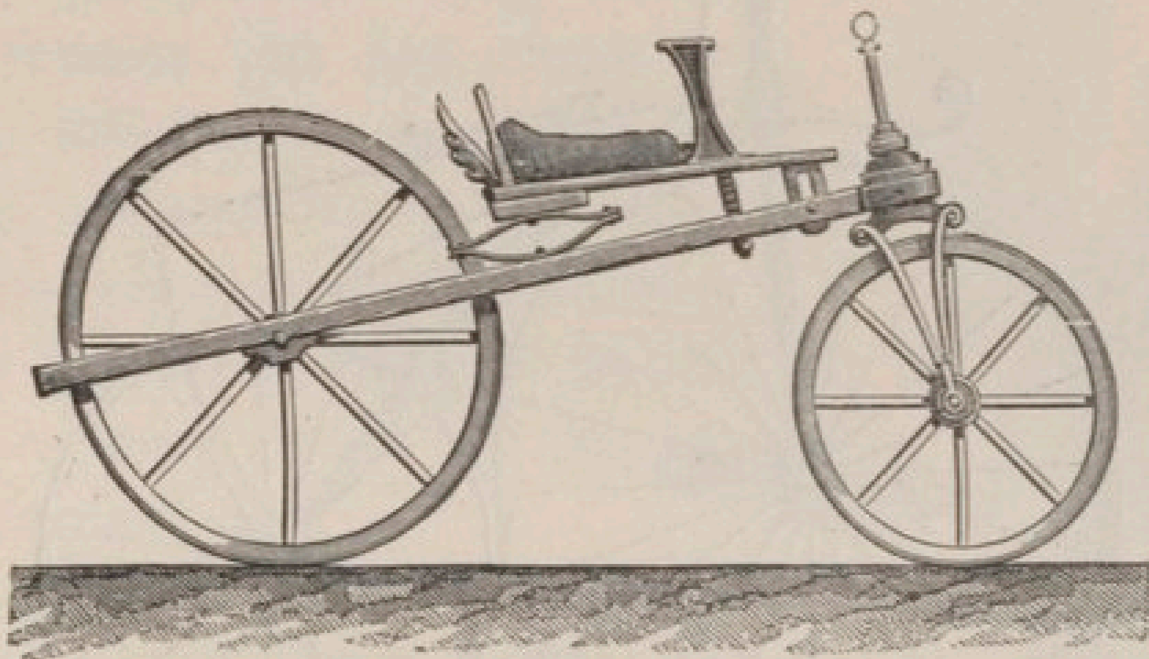
L'ESPADA GORRITO.

Souvent, et cela est préférable, on remplace le nœud coulant par un morceau de bois plat, taillé en biseau dans le bas et cloué sur la perche.

Pour bien se servir des échasses, il faut y monter hardiment et sans crainte, en remarquant que les risques de tomber sont d'autant moins fréquents que les échasses sont plus grandes, et l'on peut poser en principe, qu'à joueur de petite taille il faut des échasses de grande dimension. Au premier abord, cet axiome paraît étrange. A la moindre réflexion, cette étrangeté cesse. En effet, d'après les lois de la pesanteur, plus le poids d'un corps se trouve éloigné de la base du corps, plus le centre de gravité, en déviant à droite ou à gauche de la verticale, décrit un grand cercle, et par cela même que cette oscillation est plus grande, le joueur a plus de chance de rattraper sa stabilité chancelante.

A ces différents jeux d'équilibre se rattache le vélocipède.

Des cris enthousiastes saluèrent l'apparition du vélocipède. De 1860



CÉLÉRIFÈRE DE 1818.

à 1862 les journaux ne tarirent pas en éloges sur ce nouvel engin de locomotion, que l'on considérait comme une des plus belles inventions de l'époque. Il faut cependant en rabattre. Le vélocipède ne date pas de nos jours. Les soi-disant inventeurs n'ont fait que perfectionner.

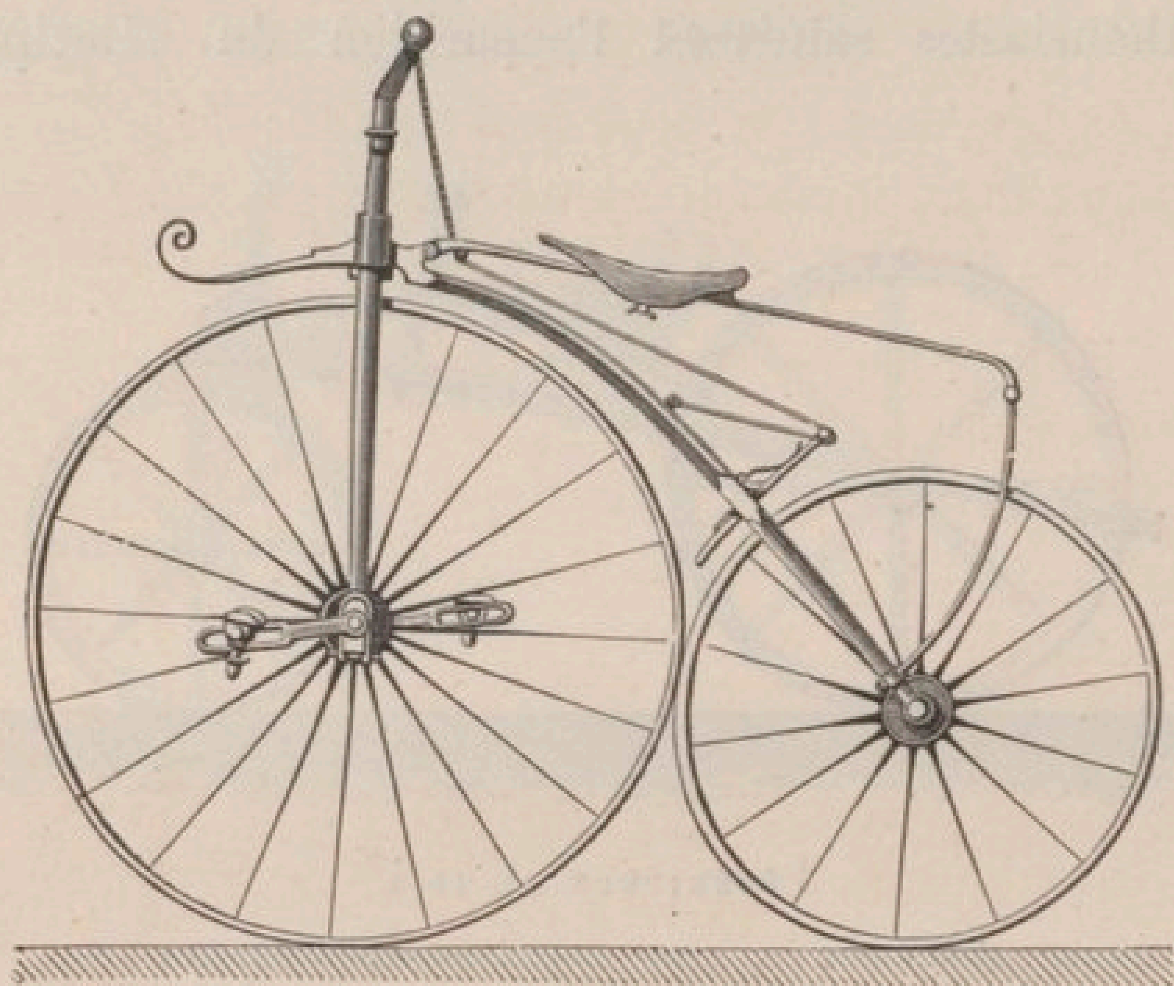
Dès 1818 le célérifère marquait déjà un essai dans ce genre de locomotion. Essai fort incomplet et qui ne produisit aucun résultat. En pouvait-il être autrement avec ce véhicule dont les roues étaient dépourvues de tout moteur? Le cavalier ne pouvait que frapper le sol de ses pieds pour lui imprimer un mouvement assez rapide, je le veux bien, mais qui le forçait à tenir une allure ridicule et fatigante.

Le célérifère tomba en désuétude. Plus tard quelques constructeurs reprirent l'idée et fabriquèrent le tricycle, véhicule léger à trois roues, qui n'était au demeurant qu'un perfectionnement de ces petites voitures employées par les malades et mises en mouvement par deux leviers.

« On nous a raconté, dit M. Deharme dans un curieux traité des

*Merveilles de la locomotion,* qu'un jour un de ces tricycles fut apporté à la maison Michaux, moins connue alors qu'elle ne l'était il y a quelques années, pour y être réparé. Le fils de la maison joue avec l'appareil. Au lieu de trois roues il n'en met que deux, et il actionne la roue d'avant avec les pieds. Il essaye, il se lance, il tombe. Il se lance encore, sa course devient plus sûre. Chaque chute excite son courage. Le véhicule n'a plus que deux roues. L'homme court sur cet appareil, qui ne peut se tenir droit au repos, et le vélocipède est inventé. »

Dieu sait avec quelle fièvre cette invention fut accueillie! Des journaux spéciaux, des clubs même, furent fondés pour encourager et propager cet art naissant. Des courses de vélocipèdes remplacèrent des courses de chevaux. Pour un peu on aurait placé l'inventeur du vélocipède au rang des



VÉLOCIPÈDE MODERNE.

bienfaiteurs de l'humanité! On entrevoyait un nouvel âge d'or pendant lequel le pauvre, l'ouvrier et l'artisan auraient chacun leur vélocipède et seraient à tout jamais affranchis du dur labeur de la marche. Quel progrès! sans parler du temps gagné! ce temps qui vaut de l'or! Ainsi vont, dans le monde, les engouements!

Hélas! aujourd'hui le vélocipède est bien malade, s'il n'est pas mort. Et ce mode de locomotion, de si grande utilité publique, n'est plus qu'un exercice gymnastique, qu'un jeu, que beaucoup même ne pratiquent pas.

C'est qu'en effet on s'aperçut bien vite que ce merveilleux vélocipède ne pouvait s'employer que sur un terrain uni, sans accidents, sans montées; que son usage demandait une agilité et une adresse tout au plus communes chez les jeunes gens; que, loin d'affranchir son cavalier des labeurs de la marche, il l'obligeait au contraire à une dépense de forces

considérable, et qu'enfin il offrait dans ses chutes de réels dangers.

Le vélocipède cependant possède certains avantages indéniables. Entre autres il permet à son cavalier, auquel on a appliqué les noms typiques de *veloceman* et de *vélocipédiste*, de franchir une distance considérable avec une vitesse vraiment excessive, bien que proportionnée à la vigueur du veloceman, à la nature du terrain et aux qualités de construction du vélocipède.

Cette vitesse peut acquérir une moyenne de 10 à 15 kilomètres par heure, sur une route ordinaire, modérément accidentée; elle atteint et dépasse jusqu'à 30 kilomètres, vitesse d'un train-omnibus, sur une voie asphaltée, parfaite de niveau.

Dans les annales du vélocipède on trouve mentionnés de véritables voyages exécutés par les vélocipédistes. Ainsi en avril 1869 un Anglais, M. Booth, franchissait la distance de Londres à Brighton, soit plus de 83 kilomètres, en sept heures et demie. M. Deharme cite une course de 250 kilomètres, exécutée par un veloceman en vingt heures consécutives, ce qui représente une vitesse constante de 12 kilomètres par heure. Ce sont là, il est vrai, de très beaux résultats, mais on ne les cite que comme des exceptions.



VÉLOCIPÈDE A VOILE.

On a essayé de perfectionner le vélocipède de toutes les manières, soit en donnant aux roues des proportions variables, soit en faisant recevoir l'impulsion par la roue d'arrière, comme dans le vélocipède-raquette. Toutes ces combinaisons n'ont pas amélioré l'appareil primitif d'une façon bien sensible. On a cherché alors à donner au vélocipède de nouvelles applications.

Les uns ont construit le podoscaphe ou vélocipède marin, formé de deux canots légers réunis par une roue centrale que le veloceman met en mouvement au moyen de pédales.

Les autres ont adapté un petit mât au vélocipède terrestre, et sur ce mât ils ont tendu une voile. Ce système a fourni quelques résultats curieux. Ainsi un vélocipède construit de la sorte, suivant bien la direction du vent, a pu fournir une vitesse de 25 kilomètres à l'heure, le vélocipédiste n'ayant d'autre fatigue que celle de se tenir en équilibre.

Des Américains ont fait le vélocipède-traîneau, dans lequel la circonférence de la roue de l'avant est armée de pointes destinées à mordre dans la glace, tandis que deux patins d'acier, remplaçant la roue d'arrière, donnent

une grande stabilité à l'appareil et accélèrent sa vitesse par la diminution du frottement.

Enfin quelques enragés inventeurs ont songé à la création de vélocipèdes à vapeur. Et, bien que cette idée puisse paraître bizarre et excentrique au possible, je dois reconnaître qu'elle n'était que la reproduction d'une idée semblable émise en 1813, puisqu'on la retrouve dans les brevets enregistrés à Londres à cette date, avec un dossier explicatif qui ne laisse aucun doute à ce sujet.

Quoi qu'il en soit, et malgré l'état d'abandon où on le laisse actuellement, le vélocipède reste un instrument de jeu assez divertissant à la campagne et qui développe en somme l'agilité et l'adresse de ceux qui s'en servent.

# JEUX DE BALANÇOIRE

La mort d'Érigone. — Une ordonnance d'oracle. — Les aiôraï ou jeux Icariens. — L'escarpolette. — Le zéphyr. — La balançoire des guerriers néo-zélandais et des Taïtiens. — Les sonneurs de cloche. — La poulie. — Une médaille de la Bibliothèque nationale. — La bascule. — Une coutume de Saintonge rappelant la Grèce antique.

Aux temps héroïques de la Grèce vivait en Laconie un prince nommé Icarius, fils d'Æbalus, et père de deux charmantes filles. L'aînée, Pénélope, était mariée à Ulysse, roi d'Ithaque; la cadette, Érigone, comptant sa vie par quinze printemps, grandissait auprès de son père, entourée de nombreux prétendants qui briguaient déjà l'honneur d'obtenir sa main. Un jour, Icarius, trouvant que ses vignes ne lui rapportaient pas ce qu'elles auraient dû, pria Bacchus de venir lui enseigner l'art de cultiver les ceps. Le fils de Sémélé, dont l'humeur vagabonde trouvait à se donner carrière, accepta l'invitation avec empressement. Il émit des conseils. On les suivit de point en point. Les ceps plièrent sous le poids des grappes vermeilles quand l'époque des vendanges arriva. A cette vue, Icarius envoya chercher des vendangeurs jusque sur le territoire d'Athènes. Les grappes furent cueillies, pressées. Le prince, pour rafraîchir les travailleurs, leur présenta les prémices du jus de la treille. Grâce aux conseils de Bacchus, le vin était plus généreux que les années précédentes; les vendangeurs en prirent plus que d'ordinaire, et, le soleil aidant, leurs têtes ne tardèrent pas à fermenter comme les cuviers dans lesquels ils jetaient les grappes. Par malheur, ces Athéniens avaient le vin mauvais. Dans leur ivresse, ils se crurent empoisonnés. La vengeance les poussa. Ils se ruèrent sur Icarius, le tuèrent et le précipitèrent dans un puits.

Tout crime porte son châtiment, et l'eau du puits était à peine teinte du sang d'Icarius que les femmes des meurtriers se sentirent saisies d'une espèce de fureur épileptique, ce qui gêna fort les maris lorsque leur ivresse fut passée. Ils se réunirent, et après mûre délibération, ils se décidèrent à

envoyer une députation à l'oracle, qui ordonna que les femmes instituassent des fêtes en l'honneur d'Icarius, pour expier le crime de leurs époux. Ces fêtes prirent le nom de *jeux Icariens*. On les célébrait en se balançant sur une corde attachée à deux arbres. C'est ce que nous appelons aujourd'hui l'escarpolette, de l'italien *scarpoletta*, qui signifie petite écharpe.

Pourquoi l'oracle ordonna-t-il l'escarpolette, plutôt que le saut de mouton ou la balle au mur, par exemple?

La fin de l'histoire va nous l'apprendre.

Icarius possédait une petite chienne nommée Méra, qui se trouvait auprès de lui au moment où il fut assassiné. Quand elle vit la façon dont on traitait son maître, elle courut en jappant vers Érigone, la prit par la frange



BALANÇOIRE A ROME.

de son péplum et la tira jusqu'au puits où les assassins avaient jeté le corps de son père. A cette vue, Érigone se pendit de désespoir, et Méra, en chienne fidèle, mourut de douleur.

L'oracle, en ordonnant l'établissement des balançoires, voulait donc perpétuer à travers les âges le souvenir du corps d'Érigone balancé par les vents, afin que les peuples n'oubliassent pas ce beau trait d'amour filial.

Certes, la mère qui, la première, s'était avisée de suspendre à un arbre le berceau de son nouveau-né avait inventé la balançoire, comme M. Jourdain avait inventé l'art de parler en prose, c'est-à-dire sans le savoir. Toutefois ce ne fut qu'après l'établissement des jeux Icariens ou *aiôraï* que cet exercice devint à la mode chez les Athéniens, non pas

seulement parmi les jeunes filles, mais encore parmi les jeunes gens et les vieillards, ainsi que nous l'apprend Plutarque parlant de l'âge où l'on n'a plus assez de force pour manier les haltères, pour lancer le disque et pour combattre en armes.

Les amateurs ne tardèrent pas à apporter de notables modifications à la simple corde attachée entre deux arbres. La corde simple se doubla, se tripla, se quadrupla. On y attacha un tabouret, un fauteuil même, ainsi que le représente notre gravure reproduisant une charmante peinture sur vase, et dont le motif se retrouve presque semblable sur une urne du musée du Louvre. Dans une autre peinture, qui décore une très belle coupe du Musée de Berlin, on voit un satyre poussant une balançoire sur laquelle une jeune fille est assise.

Ces modifications, une fois apportées, sont restées à peu près les mêmes, et l'escarpolette du dix-neuvième siècle diffère peu des escarpolettes employées dans les jeux Icariens.

Il existe deux manières de se balancer : debout ou assis.

Pour se balancer debout, on imprime le mouvement à l'escarpolette par de forts coups de jarrets, à condition toutefois que ces coups soient donnés avec une certaine méthode. Autrement, si l'on donne l'impulsion sans discernement, à tort et à travers, l'escarpolette ne produira que des oscillations courtes et à peine sensibles. Un coup de jarret produit tout son effet lorsqu'on le donne au point extrême de l'oscillation de l'escarpolette, c'est-à-dire au moment où la planchette sur laquelle le joueur se tient debout reste en arrêt pendant le temps imperceptible qui sépare la montée de la descente. Souvent deux joueurs se placent en face l'un de l'autre sur la même planchette et peuvent alors, en combinant leurs effets, atteindre rapidement à une hauteur très grande.

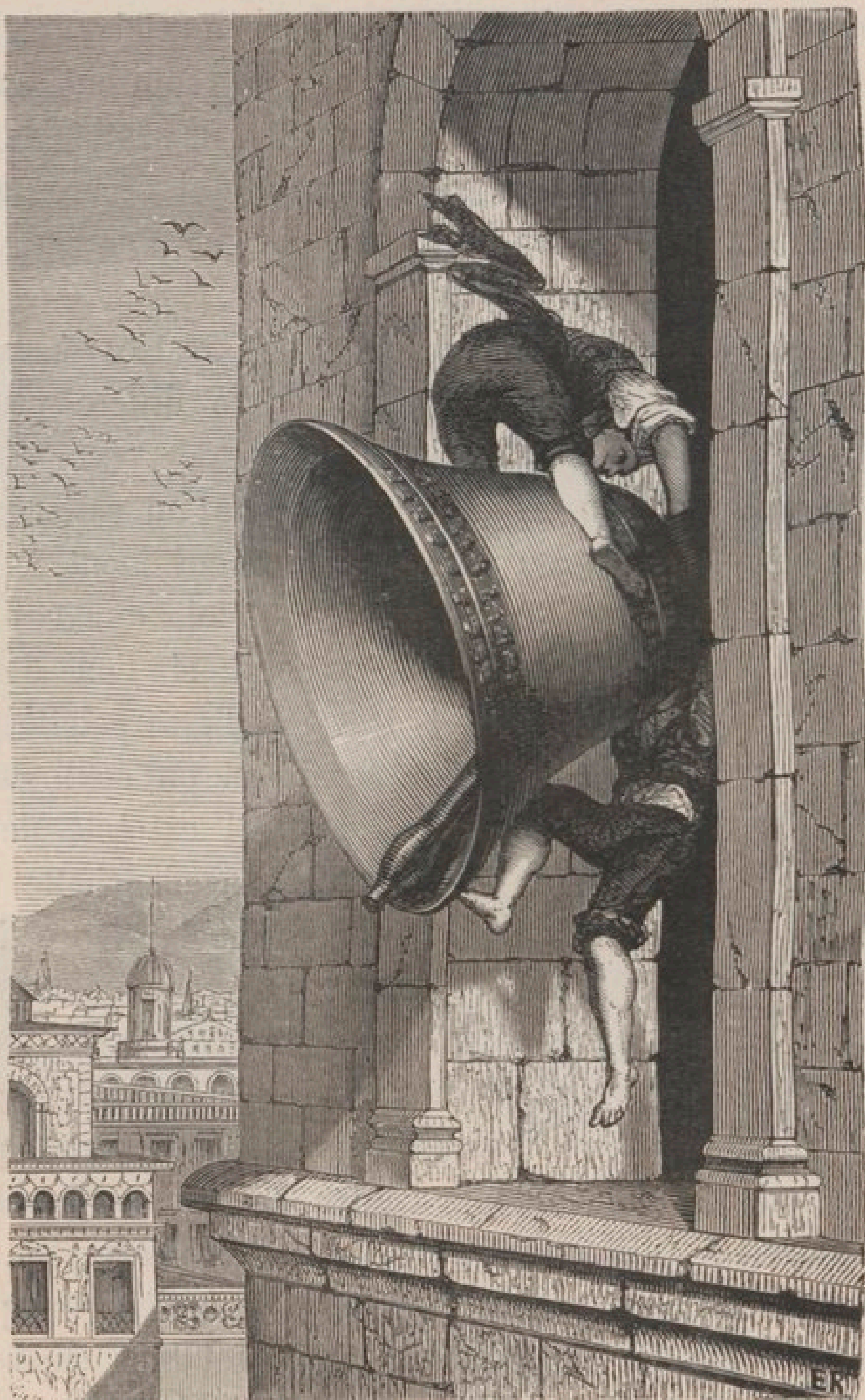
Pour se balancer assis, on remplace le coup de jarret par un va-et vient du corps qui, en déplaçant le centre de gravité, accélère le mouvement oscillatoire. A l'instant où la balançoire redescend devant soi, on porte le corps en avant, et on le rejette en arrière lorsque la balançoire opère la descente inverse. Cette méthode est bien supérieure à celle qui consiste à tirer à soi une corde attachée à un arbre placé vis-à-vis de l'escarpolette, méthode qui couvre les mains d'ampoules et demande des balançoires toutes spéciales, comme celles que l'on voit dans les fêtes, ou dans les jardins qui entourent les guinguettes de la banlieue de Paris.

Les Russes se servent de deux planches mises en croix et les joueurs, au nombre de quatre, se placent à l'extrémité de ces deux planches.

Pour qu'une escarpolette soit bien en place, il faut que la planchette qui sert de siège reste, au repos, à 70 ou 80 centimètres du sol. A cette hauteur les pieds des joueurs ne pourront toucher la terre. Il est impor-

tant que le joueur tienne ses mains à la hauteur des épaules : plus haut il a moins de force, plus bas il risque de perdre l'équilibre et de tomber soit en avant, soit en arrière.

Une des formes les plus primitives de l'escarpolette et celle qui rappelle le mieux le souvenir de la mort d'Érigone est sans contredit le



SONNEURS DE CLOCHES A SÉVILLE.

*zéphyr*. Rien de simple comme ce jeu de balançoire. On choisit un arbre aux branches flexibles, un saule pleureur, par exemple, puis on saute pour attraper une branche, et on se laisse aller jusqu'à ce que cesse le mouvement d'oscillation.

Les guerriers néo-zélandais se balancent ainsi en se suspendant, par la seule force du poignet, à l'extrémité de cordages attachés au sommet d'un grand mât.



BALANÇOIRE DES GUERRIERS NÉO-ZÉLANDAIS.

Les habitants de Taïti pratiquent le zéphyr d'une façon toute particulière. Ils choisissent pour cela un palmier surplombant la mer et accrochent une longue corde à sa cime. En cas d'accident, ils tombent dans la mer, ce qui les effraye peu du reste, car ils sont tous d'une habileté prodigieuse dans l'art de nager, comme nous le verrons plus loin.

Puisque l'on a donné à ce jeu le nom de *zéphyr*, on pourrait donner le nom de vent et même de tempête à ces jeux de balançoire que pratiquent les jeunes Espagnols dans les campaniles des cathédrales, pendant certains jours de fêtes. Ces jours-là, les sonneurs en titre se reposent. Les cloches, au lieu de suivre un rythme calme et régulier, obéissent aux mouvements fantaisistes de ceux qui les dirigent et se livrent à des carillonnements effrénés et assourdissants. Ces sonneurs d'un jour dédaignent en effet la corde traditionnelle. Ils se suspendent aux cloches, les lancent de toutes leurs forces et les accompagnent dans leurs oscillations folles. Quand on passe un de ces jours-là au pied d'un clocher et qu'on regarde en l'air, on voit les sonneurs à califourchon sur les cloches, les tenant par les oreilles ou par la charpente qui leur sert de balancier, les suivant dans leurs mouvements, se trouvant tour à tour suspendus dans les airs la tête en haut quand les cloches ressortent, ou la tête en bas lorsqu'elles rentrent dans le clocher. Spectacle original, et qui ne laisse pas que d'impressionner vivement le spectateur et de lui faire passer de petits frissons sous l'épiderme.

La *poulie* offre une variété de balançoire.

Deux joueurs prennent chacun une extrémité d'une corde passant par une poulie, attachée à un morceau de bois horizontal. L'un des deux se couche sur le dos, l'autre le tire, les pieds arc-boutés aux siens et se couche pendant que son compagnon se relève. Les joueurs s'élèvent et s'abaissent ainsi alternativement jusqu'à ce que la fatigue empêche l'un d'eux d'enlever son camarade.

Il existe à la Bibliothèque nationale une médaille antique représentant un jeu fort analogue à celui de la poulie. Seulement la poulie est double, et les joueurs, en s'élevant ou en s'abaissant, enlèvent ou abaissent une corbeille dans laquelle se met un troisième joueur.

Après la poulie, il faut noter la *bascule*, balançoire fort en usage dans les chantiers de bois et partout où se trouvent des poutres ou des planches, et qui avait une grande vogue au seizième siècle. Pour construire une bascule, on prend en effet l'un ou l'autre de ces objets, et on le place dans son milieu sur un autre objet solide, peu élevé et formant pivot. Les deux joueurs, assis à chaque extrémité de la planche, se soulèvent mutuellement de terre. Si les deux joueurs ne sont pas de poids égal,

on place inégalement sur son pivot la planche qui sert de bascule, en mettant le joueur le plus léger du côté le plus long.

Les paysans russes montrent une grande prédilection pour ce jeu et le pratiquent avec beaucoup d'adresse. Ils se tiennent debout aux extrémités de la bascule et sautent en l'air tour à tour, pour lui donner le branle, ce qui, outre de l'adresse, demande une grande agilité.

Les fabricants de jeux à l'usage des jardins construisent des bascules perfectionnées. Le pivot s'y trouve fixe. Des poignées en fer, des coussins, des dossiers même garnissent les extrémités de la poutre. Ils construisent aussi des bascules doubles, et même des bascules doubles à pivot tournant. Quatre personnes alors peuvent, deux à deux, se balancer à la fois. Celui qui descend frappe légèrement la terre du pied, donnant à l'appareil une impulsion à gauche ou à droite, suivant le sens convenu par les autres joueurs. Il résulte de cette manœuvre la combinaison d'un mouvement continu de rotation et d'un mouvement alternatif de montée et de descente, tous mouvements dont chacun est plus que suffisant pour occasionner, après les repas, des troubles sérieux dans la digestion.

En Saintonge, on donne le nom de *bascule* à un jeu qui consiste à pendre quelqu'un par les pieds et par la tête et à le secouer à droite, à gauche, en avant, en arrière, pour le punir d'avoir bu sans avoir planté un sarment lors de la plantation d'une vigne.

La balançoire ainsi comprise me paraît, encore mieux que le zéphyr, rappeler la mort d'Érigone, et je ne serais pas éloigné de penser que ce fut sous cette forme, comique et malsaine, qu'elle fit partie des fêtes de Bacchus, en exécution de l'ordonnance de l'oracle.

# PETITS JEUX D'HIVER

La main chaude. — La main chaude double. — Le collabismos des Grecs. — Le cache-tampon. — La savate. — Un passage du *Vicaire de Wakefield*. — La schoinophilinda des anciens. — Le furet. — Le cache-cache ou cligne-musette. — L'apodidraskinda et l'ânkhmat-chouli. — Une fantaisie de l'empereur Akbar. — Le battoir. — La semelle. — Le touche-l'ours. — Le jeu du clou, d'après une peinture d'Herculanum. — Boules et constructions de neige. — Bonaparte à Brienne.

Les beaux jours sont passés. L'été de la Saint-Martin a éteint dans les brouillards de novembre les derniers rayons de son soleil rouge. On entend au loin, dans la plaine et dans les bois environnants, les chasseurs forhuir du cor. Dans la cour du lycée, une bise aigre fait tournoyer les feuilles mortes qui jonchent la terre. Elle s'engouffre dans les escaliers, emplit les longs corridors de son bourdonnement lugubre, siffle dans les rainures et les interstices des portes mal jointes. Le censeur a décidé que la récréation du soir, commencée dans la cour, se terminerait dans l'étude. Brave censeur! il craint les rhumes et les fluxions de poitrine. Oui! mais dans l'étude, à quoi jouera-t-on? A la main chaude, parbleu! C'est un jeu si commode et si vite organisé.

Un joueur, désigné par le sort, va s'agenouiller devant un des autres joueurs assis sur un banc et courbe la tête sur ses genoux, de façon à ne pas voir ce qui se passe autour de lui. Il présente alors aux autres joueurs, rangés à ses côtés, une de ses mains ouverte et placée sur son dos, à la hauteur de la ceinture. L'un d'eux touche cette main. A la douceur de la peau, à la sécheresse ou au potelé de la main, à la manière particulière dont il a été touché, le pénitent essaye de deviner le nom de ce joueur. S'il tombe juste, il se lève et le frappeur prend sa place. S'il se trompe, il garde son attitude gênante jusqu'à ce que sa perspicacité l'ait fait deviner.

Quelquefois on remplace la simple main chaude par la main chaude double. Jeu bizarre, dans lequel le patient, n'ayant même plus le tact

pour se guider, se trouve obligé de répondre au hasard, à moins que la nature ne l'ait doué d'une finesse d'ouïe incomparable.

Le jeu, en effet, consiste à désigner deux pénitents au lieu d'un. Quand l'un est frappé, il s'adresse à son compagnon d'infortune et lui dit : « Qui m'a frappé? » S'il ne devine pas, on le frappe à son tour et il fait la même question à son voisin. Si par hasard un des deux pénitents devine, le joueur nommé remplace le pénitent pour lequel l'autre a deviné.

Je ne saurais vous recommander ce jeu, capable trop souvent de lasser la patience des pénitents. Comme dans presque tous les jeux simples, ce dérivé ne vaut pas le jeu primitif, qui compte derrière lui plusieurs siècles de roture, puisqu'il est convenu que tous les jeux de main sont des jeux de vilains. Mais vingt siècles de roture ne valent-ils pas une noblesse des croisades? Pour ma part, je penche vers l'affirmative. Or, il y a vingt siècles, sous le nom de *collabismos*, jeu du soufflet, les Grecs connaissaient la main chaude.

« Un des joueurs, dit Pollux, se couvre les yeux avec la paume de ses mains; un autre le frappe et lui demande de quelle main il l'a frappé. »

Si les joueurs sont plus de deux, la question à faire devient alors : « Qui t'a frappé? » Interrogation rendue célèbre par le souvenir de la passion du Christ, pendant laquelle, au dire de saint Jean, les soldats en flagellant le divin patient ne faisaient qu'une application cruelle du collabismos.

Quand la main chaude a cessé de plaire, on peut jouer au cache-tampon, à la savate ou au furet.

Pour jouer à *cache-tampon*, on prend un mouchoir roulé, formant tampon; et l'on tire au sort celui qui devra chercher ce tampon. Le joueur désigné se retourne contre le mur pendant que l'on cache l'objet. Quand on lui crie : « C'est fait! » il commence ses recherches, guidé par les cris : *il brûle!* lorsqu'il s'approche de l'objet, et *il gèle!* lorsqu'il s'en éloigne.

A la *savate*, les joueurs s'assoient en rond, à terre. L'un d'eux, désigné par le sort, reste debout dans ce cercle, tandis que les autres se passent de main en main, par-dessous les genoux, un soulier. Il faut que le patient attrape le soulier, ce qui n'est pas toujours aisé, bien que de malins audacieux le frappent par derrière avec ce soulier même. Le joueur reconnu en possession du soulier prend la place du patient. Goldsmith, dans le onzième chapitre de son immortel *Vicaire de Wakefield*, nous a laissé une bien amusante description de ce jeu, que je recommande tout particulièrement à vos lectures.

La *schoinophilinda* des anciens Grecs avait quelque analogie avec ce jeu de la savate. « On forme un cercle, dit Pollux, autour duquel tourne

un des joueurs, ayant à la main une petite corde qu'il essaye de poser auprès d'un de ses camarades et à son insu. Si ce camarade ne s'en aperçoit pas, en effet, la règle l'oblige de faire le tour du cercle en courant et en recevant des coups de corde. Si, au contraire, il s'en aperçoit, c'est lui qui poursuit tout autour du cercle, et en le frappant, le joueur maladroit. »

Le *furet* est cousin germain de ces jeux. Les joueurs, toujours en cercle, tiennent en main une ficelle nouée par les deux bouts, dans laquelle on a préalablement passé un anneau, et qui forme un cercle aussi grand que



L'APODIDRASKINDA.

celui des joueurs. L'anneau passe de main en main, pendant que les joueurs entonnent en chœur le refrain si connu :

Il court, il court, le furet,
Le furet du bois, mesdames, etc. etc.

Le joueur placé au milieu du cercle cherche à deviner dans quelle main se trouve l'anneau.

Parmi les jeux que l'on peut jouer encore dans un appartement, je vous citerai le *cache-cache*, ou *cligne-musette*. Pendant qu'un des joueurs, le patient, se couvre les yeux avec ses mains, les autres vont se cacher derrière les meubles ou les portes. Au cri de « C'est fait! » le patient se met en devoir de chercher ses camarades et essaye de les surprendre au gîte, à moins que le joueur caché, craignant d'être pris, ne s'élance hors de sa cachette. Il tâche alors de le toucher avant qu'il atteigne le but.

Ce jeu, très répandu dans l'antiquité, portait le nom d'*apodidraskinda*.

« L'un des joueurs, dit Pollux, reste au milieu en fermant les yeux, ou bien une autre personne les lui tient fermés; les autres s'enfuient, et lorsque le premier va à leur recherche, il s'agit pour chacun de revenir avant lui au lieu d'où il est parti. »

Cette description s'applique parfaitement à une peinture trouvée dans une maison d'Herculanum.

M. Louis Rousselet, l'éminent voyageur à qui nous devons ce remarquable ouvrage qui a nom *l'Inde des Rajahs*, me racontait dernièrement que ce jeu, sous le nom d'*ânkhmat-chouli*, se joue dans l'Inde avec une véritable passion. « Un des plus grands souverains de ce pays, ajoutait-il, l'empereur Akbar, qui régnait au seizième siècle, ne dédaigna pas de faire construire dans son vaste palais de Fatephore-Sikri un magnifique pavillon, spécialement destiné au jeu favori de cache-cache. L'intérieur du pavillon avait été disposé en une sorte de labyrinthe, au moyen de cloisons de marbre, avec d'innombrables petits cabinets à plusieurs issues, permettant aux joueurs d'échapper à la poursuite du chercheur et d'atteindre avant lui un pilier de marbre, marquant le but, placé au milieu d'un petit salon central. »

Élever un palais au jeu de cache-cache! La fantaisie est au moins aussi originale que d'ériger une statue au meilleur joueur de balle!

Revenons un peu dans la cour de récréation. Le froid garde son intensité. Des nuages bistrés annoncent une prochaine averse de neige. Brrr!... Pour se garer de l'onglée, chacun souffle dans ses doigts. Mauvais moyen en somme, car l'humidité de l'haleine se condense et se congèle sur la main. Il vaut mieux jouer au *battoir* ou à *battre la semelle*, ou au *touche-l'ours*.

Je n'insisterai pas sur les deux premiers jeux. Nous les connaissons tous depuis notre plus tendre enfance. Ils se jouent à deux ou à quatre, et consistent : le premier, à frapper ses mains contre celles d'un partenaire; le second, à toucher alternativement avec la plante du pied la terre et le pied de son partenaire.

Quant au *touche-l'ours*, il demande quelques explications. Un joueur désigné par le sort s'accroupit, ou mieux se met à quatre pattes, tenant dans sa main une ficelle de trois ou quatre mètres de long, dont son maître, qui est un joueur choisi par lui, tient le bout. Les autres joueurs, leurs mouchoirs roulés en anguille, essayent de frapper l'ours, en évitant de se faire prendre par le maître, qui les surveille et court après eux, sans lâcher sa ficelle cependant. Le joueur touché prend la place de l'ours. Chaque ours a le droit de choisir son maître.

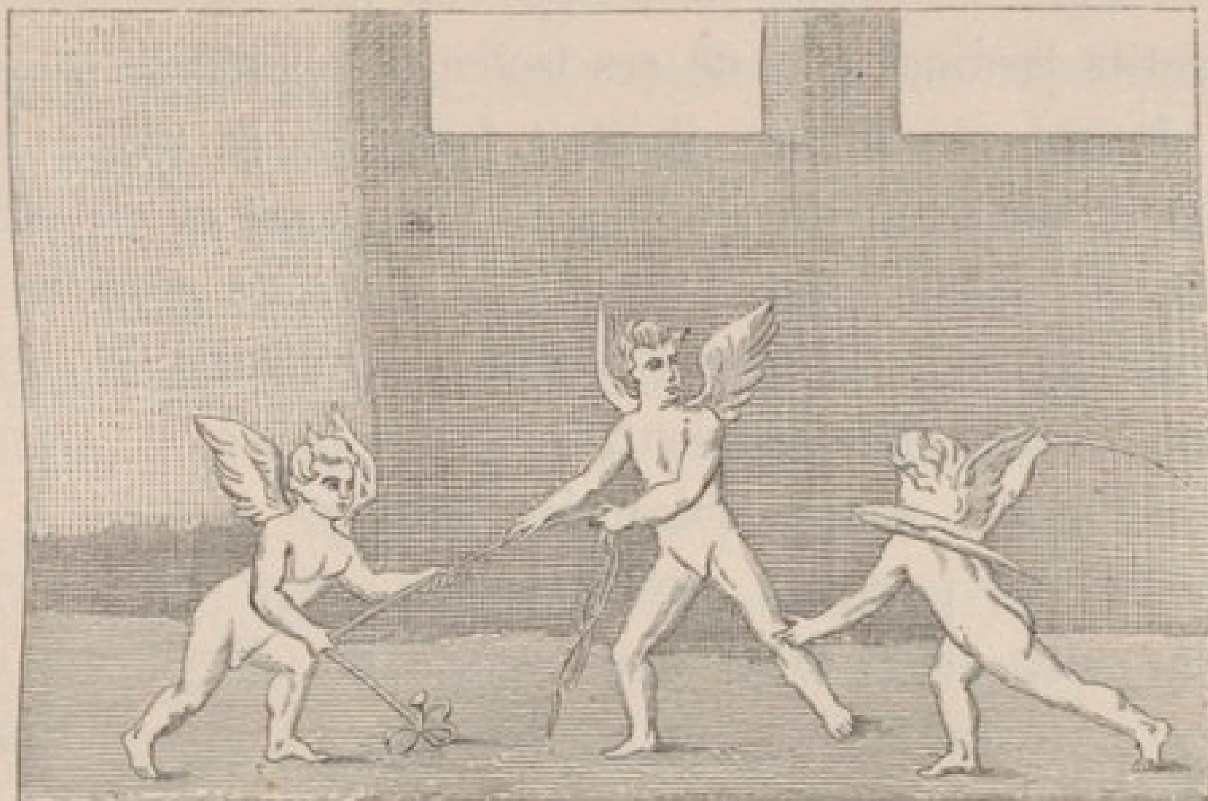
Ce jeu a certainement pour ancêtre le *jeu du clou* des anciens, jeu dont une peinture antique nous a laissé la figuration.



LE BONHOMME DE NEIGE.

Les savants qui se sont occupés des découvertes faites à Pompéi et à Herculanum l'expliquent ainsi : « Le premier enfant retient avec les deux mains l'extrémité d'une corde attachée par l'autre bout à un clou fiché en terre, et il cherche à tirer cette corde à lui ; le second tire la même corde par le milieu, en sens inverse et aussi avec les deux mains, quoique, de l'une d'elles qu'il peut rendre libre, il tienne une baguette pliante ; le troisième, armé d'une baguette semblable, semble poursuivre le premier. Le jeu paraît consister en ce que le troisième enfant doit tâcher de frapper le premier, sans s'exposer aux coups du second : d'autre part, le premier défie le troisième, en se tenant à l'extrémité de la corde, qu'il ne doit point quitter ; et le second guette l'agresseur, en tâchant de tirer à lui cette même corde, qu'il ne lui est point permis non plus de lâcher. »

C'est bien là notre *touche-l'ours,* avec cette légère différence, que l'ours, au



LE JEU DU CLOU.

lieu de se tenir à quatre pattes, est debout à l'extrémité de la corde et peut quelquefois esquiver les coups dont son maître ne parvient pas à le garer.

Pendant que je m'attarde au jeu du clou des anciens, de gros flocons de neige se sont abattus sur la terre. Les plaisirs d'hiver, au sens propre du mot, vont commencer. C'est à qui ramassera le plus vite de la neige, pour la pétrir dans ses mains et la façonner en boules plus ou moins rondes, plus ou moins volumineuses. Les plus actifs roulent leurs boules dans la neige, et s'il est vrai que « pierre qui roule n'amasse pas mousse », il est non moins vrai que boule de neige roulée dans la neige amasse la neige. Elle l'amasse même si bien, qu'au bout de quelques instants la boule devient bloc. Il faut se mettre à plusieurs pour le pousser. Lorsqu'on a ainsi obtenu un certain nombre de blocs, on les superpose les uns sur les autres. Le plus habile de la troupe, le fort en dessin, monte alors sur un

banc ou une chaise, et à l'aide d'un couteau ou d'un morceau de latte il entaille ces blocs de façon à figurer un immense bonhomme. Il creuse l'orbite des yeux et y plante deux morceaux de charbon. Un zeste d'orange découpé servira pour les dents. La statue achevée, on la bombarde de boules de neige. Le joueur qui lui abat la tête reçoit les honneurs du triomphe et fait le tour de la cour, porté sur les épaules de ses camarades.

Quand le soleil de midi luit, et que le froid n'est pas trop intense, on peut jouter à qui fera rouler le plus loin sur une glissoire une boule de neige. Le glissement et le soleil dissolvent la neige, la liquéfient, et la boule reste en chemin. Les rires éclatent et les quolibets pleuvent sur le malheureux propriétaire de la boule restée en panne.

Bonaparte à Brienne se donna l'occasion, avec la neige, d'essayer ses aptitudes militaires. « Dans l'hiver de 1783 à 1784, dit un de ses condisciples dans ses *Mémoires,* si mémorable par la quantité de neige qui s'amoncelait sur les routes, dans les cours, etc., Napoléon fut singulièrement contrarié; plus de ces petits jardins, plus de ces isolements heureux qu'il recherchait. Au moment de ses récréations, il était forcé de se mêler à la foule de ses camarades et de se promener avec eux en long et en large dans une salle immense. Pour s'arracher à cette monotonie de promenade, Napoléon sut remuer toute l'école, en faisant sentir à ses camarades qu'ils s'amuseraient bien autrement, s'ils voulaient, avec des pelles, se frayer différents passages au milieu des neiges, faire des ouvrages à cornes, creuser des tranchées, élever des parapets, des cavaliers, etc. « Le premier travail fini, nous pourrons, dit-il, faire une espèce de siège; et, comme l'inventeur de ce nouveau plaisir, je me charge de diriger les attaques. » La troupe joyeuse accueillit ce projet avec enthousiasme; il fut exécuté, et cette petite guerre simulée dura l'espace de quinze jours; elle ne cessa que lorsque, des graviers ou de petites pierres s'étant mêlés à la neige dont on se servait pour faire des boules, il en résulta que plusieurs pensionnaires, soit assiégeants soit assiégés, furent assez grièvement blessés. Je me rappelle même que je fus un des élèves les plus maltraités par cette mitraille. »

Je ne cite donc le combat de boules de neige que pour mémoire, le condamnant pleinement comme dangereux d'abord, ainsi que nous venons de le voir, et ensuite parce qu'il sert souvent à couvrir impunément de petites vengeances personnelles.

# JEUX DE SUBSTITUTION

Le pot et la chytrinda des Grecs. — Les quatre coins. — Deux c'est assez, trois c'est trop. — Le tiers au moyen âge.

Par une belle soirée de juin, tout embaumée de la chaude senteur des foins coupés, par un clair crépuscule de septembre rafraîchi par la brise un peu frisquette de l'automne, combien de fois vous est-il arrivé entre jeunes gens et jeunes filles de jouer aux quatre coins sur la pelouse d'un jardin ou dans les allées d'un bosquet? En jouant ce jeu si naturel et auquel grands frères et grandes sœurs, papas et mamans ne dédaignent pas de prendre part, avez-vous songé à son origine? Non, n'est-ce pas? On ne songe pas quand on court. Pourtant ce jeu existe depuis longtemps, et nous le trouvons en vigueur dans la Grèce antique.

Suidas, Hésychius et Pollux l'expliquent ainsi :

« Un joueur s'assoit au milieu du cercle formé par ses camarades . on l'appelle *le pot*. Les autres joueurs tournent autour de lui, le plument, le taquinent, le frappent même. Celui-ci, en se retournant, cherche à atteindre celui qui l'a touché. S'il réussit, le joueur devient pot à son tour. »

Tourner, taquiner, frapper, nous savons ce que cela veut dire. Quant à plumer, il nous faut, pour comprendre ce terme, recourir au lexique tout spécial de la langue des collégiens. Nous y trouvons que ce verbe désigne l'action de tirer les cheveux d'un camarade par de petits coups vifs et saccadés.

La *chytrinda*, ou jeu de marmite, dont Pollux nous entretient aussi, se rapproche beaucoup du jeu du pot, et en est, à tout prendre, une sorte de variété.

« Un joueur, dit Pollux, tourne autour d'un cercle, tenant de la main gauche une marmite sur sa tête. Les autres joueurs le frappent en lui demandant : « Qui tient la marmite? » Et il répond : « Moi, Midas. » S'il par-

vient à toucher du pied un de ceux qui l'ont frappé, il lui fait prendre sa place. Celui-ci se coiffe alors de la marmite et tourne à son tour dans le cercle. »

La marmite antique, faite en terre cuite, était flanquée de deux oreilles servant à la saisir, de là certainement cette réponse : « Moi, Midas, » allusion flagrante à ce roi de la grande Phrygie qui, pour avoir stupidement préféré la syringe de Pan à la lyre d'Apollon, fut longuement gratifié par ce dernier de superbes oreilles d'âne. Dans ces jeux, le pot et la chytre remplissaient donc un rôle essentiellement comique.

Je dis comique, bien que cependant quelques auteurs aient vu et voient dans leur origine un rôle tragique, tel M. Becq de Fouquières, lorsqu'il expose leur sens mythique.

« Ne pourrait-on pas, dit-il, conjecturer que ces jeux sont les derniers témoignages d'une religion barbare et inhumaine dans ses commencements? L'enfant qui, dans le jeu de la marmite ou du pot, est au centre, exposé aux coups des autres joueurs, ne rappelait-il pas l'antique victime autour de laquelle, en chantant des hymnes religieux et au bruit d'une musique guerrière et à demi sauvage, tournaient les sacrificateurs qui tour à tour, en passant devant elle, lui portaient des coups, l'immolant à quelque dieu-soleil? A notre époque même, chez les peuples sauvages, n'est-ce pas encore ainsi, à la suite de leurs guerres que sont immolés les prisonniers, dévoués aux injures, aux coups et aux tortures d'une horde en délire? Leur sang est offert aux dieux et aux mânes des ancêtres; et sans doute dans ces pays, que n'a pas encore visités la civilisation, les enfants, dans des jeux qui doivent rappeler celui qui nous occupe ici, s'amusent à répéter ce drame guerrier, auquel aspire tout leur courage, et qui pour eux est la consécration d'une victoire remportée avec l'aide des dieux. »

Les *quatre coins* réduisent le jeu du pot à cinq joueurs, ce qui lui donne beaucoup moins de variété dans ses combinaisons que ses ancêtres, le pot et la chytrinda. En effet, pour y jouer on trace un carré sur le sable, ou bien on choisit dans le jardin quatre arbres disposés de manière à figurer à peu près un carré. Un joueur se place à chaque angle; le cinquième, désigné par le sort, se tient au milieu et prend le nom antique de *pot*, ou celui plus moderne de *nigaud*, qui a le désavantage de ne rien signifier de plus et de faire perdre aux quatre coins la saveur de leur origine. Les joueurs changent continuellement de place, et le rôle du pot se résume à saisir le moment favorable pour s'élancer et s'emparer de l'un des quatre coins avant que le joueur qui l'a quitté s'y replace ou que l'autre y arrive. S'il réussit, le joueur sans place devient pot à son tour.

Pour donner plus d'animation au jeu, on double les coins, mais alors les substitutions s'exécutent avec tant de rapidité que le malheureux pot court le risque de rester pot à perpétuité. Dans ce cas on désigne quelquefois deux pots; mais, il faut l'avouer, le jeu perd ainsi tout son caractère et, je dirai même, toute sa grâce.

Il existe encore un autre jeu de substitution, plus animé que les quatre coins, en ce qu'il demande un plus grand nombre de joueurs. Il se nomme : *Deux c'est assez; trois c'est trop.* Dénomination bizarre au premier abord, mais qui, comme vous allez le voir, fait assez bien connaître en quoi consiste le jeu.

Les joueurs, en nombre pair, se placent sur une circonférence de cercle,



LES QUATRE COINS.

par groupe de deux, l'un devant l'autre, la figure tournée vers le centre du cercle. On laisse entre chaque groupe l'espace d'une personne. Deux autres joueurs placés en dehors du cercle courent l'un après l'autre. Le poursuivi entre dans le cercle par une des ouvertures laissées entre chaque couple et va se placer devant l'un d'eux en criant : *Trois c'est trop.* Le second joueur du groupe, se trouvant troisième, quitte sa place en disant : *Deux c'est assez,* et il se met aussitôt à courir après le poursuivant du joueur qui s'est arrêté devant un groupe et qui cherche dès lors à éviter de se faire prendre et à se placer lui aussi devant un autre groupe.

Ce jeu, à cause des groupes, se nomme aussi *les petits paquets.* On

y jouait beaucoup au moyen âge sous le nom de *tiers*. C'est à tort que quelques commentateurs, ne comprenant pas le mécanisme de ce jeu, ont voulu voir dans le tiers une espèce de colin-maillard.

Quoi qu'il en soit, l'action continue, le mouvement perpétuel, les entrées et les sorties du cercle, les substitutions constantes, les courses des poursuivis et des poursuivants, poursuivis à leur tour, donnent à ce jeu une animation charmante et font qu'on ne saurait trop le recommander pour éveiller l'appétit et fouetter le sang. Rien de meilleur, quand tombe la nuit d'automne, pour se préparer à bien dîner.

# JEUX DE COLIN-MAILLARD

La myinda et la chalkêmyia des anciens Grecs. — La légende du capitaine Colin-Maillard. — Le chapifou, le colin bridé et le casse-pot du moyen âge. — Les tournois d'aveugles et la chasse au pourcel. — Le jeu du canard aux Eaux-Bonnes. — Le véritable colin-maillard. — Le colin-maillard au repos. — Le colin-maillard assis. — Le colin-maillard guide. — Le colin-maillard à la silhouette. — Le colin-maillard à la baguette. — Le cucharon des Espagnols. — L'hirondelle. — Le jingling match. — L'aveugle du tapis vert. — Le sac d'étrennes. — Les ciseaux.

Pollux, sous ce titre de *myinda*, jeu de l'aveugle, nous a laissé la description de trois jeux différant entre eux par des nuances presque insensibles, mais ayant tous un lien commun consistant dans la cécité imposée à l'un des joueurs.

Dans le premier jeu : « Un des joueurs, fermant les yeux, s'écrie : « Garde à vous! » et se met à la poursuite des fuyards. Celui qu'il parvient à saisir prend sa place et ferme les yeux à son tour. »

Dans le second jeu : « Un des joueurs ferme les yeux; les autres se cachent. L'aveugle les cherche jusqu'à ce qu'il soit parvenu à en trouver un. »

M. Rossignol, commentant ce passage dans sa *Vita scholastica*, dit : « Tout le monde reconnaîtra d'ailleurs, dans cette seconde espèce de myinda, notre *cligne-musette.* » Je ne me range point du tout à l'opinion de l'honorable professeur au Collège de France. Dans le cligne-musette, le joueur cherche, les yeux ouverts, ses camarades cachés; tandis que je suis intimement convaincu que, dans le jeu décrit par Pollux, l'aveugle conserve les yeux fermés pendant qu'il est à leur recherche. En effet, pourquoi Pollux aurait-il donné sous le nom de *myinda* un jeu déjà décrit par lui sous le nom d'*apodidrascinda?* Ensuite, pourquoi se refuser à comprendre dans le jeu de l'aveugle une façon d'agir en parfaite conformité encore avec certaines manières pratiquées aujourd'hui dans quelques uns de nos jeux de l'aveugle. Je citerai, par exemple, le colin-maillard guide, dont je vous entretiendrai plus loin.

Dans le troisième jeu : « Un joueur ayant fermé les yeux dit, par conjecture, qui l'a touché, ou quel objet on lui a présenté, jusqu'à ce qu'il ait rencontré juste. » Hésychius ajoute : « Il ouvre les yeux et les referme s'il s'est trompé. »

Les Grecs connaissaient un autre jeu de l'aveugle, très amusant et qu'ils nommaient *chalkêmyia*, la mouche cuivrée. Pollux le décrit ainsi : « Dans le jeu appelé *chalkêmyia*, quand on a serré avec une bandelette les yeux d'un enfant, celui-ci tourne autour du cercle formé par les joueurs en disant à haute voix : « Je chasserai la mouche cuivrée; » et ceux-là, après lui avoir répondu : « Tu la chasseras, mais tu ne la prendras pas, » le frappent avec des lanières d'écorce de papyrus jusqu'à ce qu'il prenne quelqu'un d'entre eux. »

Eustathe, reproduisant cette description en termes à peu près semblables, ajoute : « On appelle ce jeu *mouche cuivrée*, en faisant une distinction; car il y a aussi des mouches cuivrées, qui sont rangées, dit-on, parmi les scarabées, offrant l'aspect du cuivre par leur couleur, auxquelles les enfants attachent des liens et qu'ils lâchent ensuite. »

Un fragment d'Hérode l'Iambographe, dans lequel plusieurs jeux sont nommés, constitue la plus ancienne mention qui ait été faite de la mouche cuivrée. Ainsi ce jeu de l'aveugle, auquel nous avons joué, nous jouons et nous jouerons, remonte, d'après même des documents irréfutables, à une antiquité digne de tout notre respect. Mais comment a-t-il troqué son nom de mouche cuivrée contre celui de colin-maillard?

Ici se place une légende historique.

On était en l'an 999. Une terreur universelle enveloppait tous les êtres vivants. D'après une parole de l'Apocalypse, chacun croyait que le monde finirait en l'an 1000. Robert, fils de Hugues Capet, occupait alors le trône de France. C'était presque un saint, pensant plus à son propre salut qu'à celui de l'État. L'un valait mieux que l'autre, puisque le monde devait finir au bout de l'année. On le voyait, le jeudi saint, rassembler au moins trois cents pauvres. A la troisième lueur du jour, il servait à genoux, et à chacun d'eux, des légumes, du poisson et du pain. A la sixième heure, il réunissait cent pauvres clercs, leur accordait une ration de pain, de poisson et de vin, gratifiait douze d'entre eux d'un denier, et pendant ce temps, de cœur et de bouche, il chantait les psaumes de David.

Malgré ces saintes pratiques, le roi ne vivait guère en paix. Dans son intérieur, sa seconde femme, Constance, fille du comte de Toulouse, le tourmentait de mille manières. Dans son royaume et aux alentours, un certain mouvement des esprits préparait dans le domaine religieux la croisade des Albigeois, et, dans le domaine politique, ces rébellions de seigneurs turbulents, qui devaient échouer contre l'inébranlable fermeté de Blanche de Castille.

Or en ce temps-là vivait au pays de Liège un capitaine réputé brave entre tous. Il se nommait Colin, mais on le surnommait Maillard, parce qu'il se servait du maillet dans les combats et qu'il maniait cette arme avec une grande dextérité. En plus d'une occasion ce brave des braves avait rendu au roi Robert des services d'une certaine valeur. En récompense même de ces exploits, le roi lui conféra les éperons de chevalier.

Un jour le comte de Louvain fit tant et si bien que le pacifique Robert se trouva dans la nécessité d'envoyer des troupes contre lui. Il en confia le commandement à Colin-Maillard. Fier de cet honneur, grandi par cette confiance, Maillard mena rondement la campagne et combattit si vaillamment, qu'il tailla en pièces les compagnies du comte de Louvain. Leur déroute fut complète. Mais, au milieu de l'action, une flèche frappa Colin à la figure et de si malencontreuse sorte, qu'elle lui creva du coup les deux yeux. Malgré sa douleur, malgré sa cécité, malgré le sang qui ruisselait sur ses joues et coulait dans sa bouche, le brave capitaine continua de combattre, guidé par ses écuyers, jusqu'à la minute où il tomba en plein champ de bataille, frappé à mort cette fois.

Le roi Robert, désireux d'honorer la mémoire de l'intrépide capitaine, ordonna qu'on lui rendît les derniers devoirs avec une grande pompe, et voulut même qu'on instituât un jeu militaire pour rappeler aux générations futures son héroïque fait d'armes. Ce jeu consista en un tournoi dans lequel un chevalier, les yeux bandés, représentait Colin-Maillard et se battait avec des armes émoussées contre tous ceux qui entraient en lice. Les guerriers les plus fameux, les chevaliers les plus nobles tinrent à honneur de remplir le rôle de Colin-Maillard, et les vieilles chroniques rapportent que l'illustre Godefroy de Bouillon, le chef de la première croisade, tint cinq fois, et avec succès, ce difficile rôle de Colin-Maillard.

Pendant de longues années le nom de colin-maillard resta spécialement attaché au tournoi. Les jeux de l'aveugle, importés d'Athènes et de Rome, se nommaient *chapifou* ou *colin bridé*, ainsi que nous pouvons nous en assurer par la nomenclature des jeux du seizième siècle laissée par Rabelais. Je me souviens encore avoir entendu donner en Normandie le nom de *capifolet* à ce jeu. Capifol, du reste, me semble le vrai mot. Chapifou, capifol, capifolet signifient tête folle. Quant à colin bridé, il doit avoir le même sens qu'*oison bridé*, c'est-à-dire celui de sot, d'homme qui n'a pas vu le monde, qu'on déniaise et qu'on attrape. On dit *brider la bécasse* pour attraper, tromper, et nous savons, du reste, que dans le moyen âge Colin, diminutif de Nicolas, était pris dans le sens de niais.

A côté de ces jeux, Rabelais en indique encore un autre, qu'il dénomme : *au casse-pot*. Pour y jouer, on pend au plafond, avec une corde, un vieux pot de terre, puis on bande les yeux à tous ceux de la compa-

gnie, lesquels en cet état vont tour à tour, un bâton à la main, tâcher d'atteindre ce pot au hasard. Les éclats volent sur eux, ce qui ajoute au tintamarre un réel danger.

Scarron, au dix-septième siècle, nous parle bien d'une autre manière de jouer au casse-pot, mais elle rentre plutôt dans les jeux de jet que dans les jeux de l'aveugle. En effet elle consiste à placer sur une hauteur un pot fêlé ou ébréché que l'on achève de casser en jetant des pierres dessus, d'une certaine distance.

Le pot cassé a donné naissance au jeu du *pourcel*, ou inversement. Car aucun de ces jeux ne porte écrit sur son front son acte de naissance.

Ce jeu du pourcel eut un grand retentissement au moyen âge. Les chroniqueurs vous diront, par exemple, que, le dernier jour d'août 1425, tous les habitants de Paris se mirent aux fenêtres pour voir passer quatre aveugles, aussi bien armés que des chevaliers, se rendant au tournoi. Grande affluence de gens leur faisait cortège. Deux hommes les précédaient, l'un jouant du hautbois, l'autre portant une bannière sur laquelle on avait peint un porc. Ces aveugles faisaient ainsi la montre, c'est-à-dire la parade, pour annoncer que le lendemain ils devaient attaquer ensemble un pourceau, lequel appartiendrait à celui des quatre champions qui l'aurait tué. On dressa la lice sur l'emplacement actuel du Palais-Royal, dans la cour de l'hôtel d'Armagnac. De nombreux curieux assistaient au combat. La cécité n'est point incompatible avec l'amour-propre. Les aveugles jouèrent de leurs masses d'armes de si furieuse façon, qu'on crut prudent de les séparer en les invitant à partager entre eux le prix du combat, qu'ils avaient bien mérité.

Ces batailles d'aveugles divertissaient nos ancêtres au delà de tout ce que nous pouvons nous imaginer aujourd'hui. Nos rois eux-mêmes prenaient un plaisir extrême à ces spectacles étranges et burlesques. Tous les ans, à la mi-carême, accompagnés de leur cour, ils se rendaient aux Quinze-Vingts de Paris, pour y voir des aveugles, armés de pied en cap, combattre dans le préau de l'église à la lance ou au bâton.

Du reste, dans les fêtes de village, on pratiquait aussi les jeux de l'aveugle. Deux hommes armés d'une trique, les yeux bandés, tenant chacun dans la main une corde attachée à un piquet, tournaient dans le même cercle, en essayant d'atteindre avec leur bâton une oie grasse ou un porc qui cherchait à leur échapper. Je vous laisse à penser combien de coups recevait l'un ou l'autre des acteurs de ce combat. De nos jours encore, aux Eaux-Bonnes, on joue ce jeu sous le nom de *jeu du canard*.

M. Taine, dans son *Voyage aux Pyrénées*, le décrit ainsi : « On attache une perche dans un arbre, une ficelle à la perche, un canard à la ficelle. On bande les yeux à un petit garçon, on le fait tourner sur

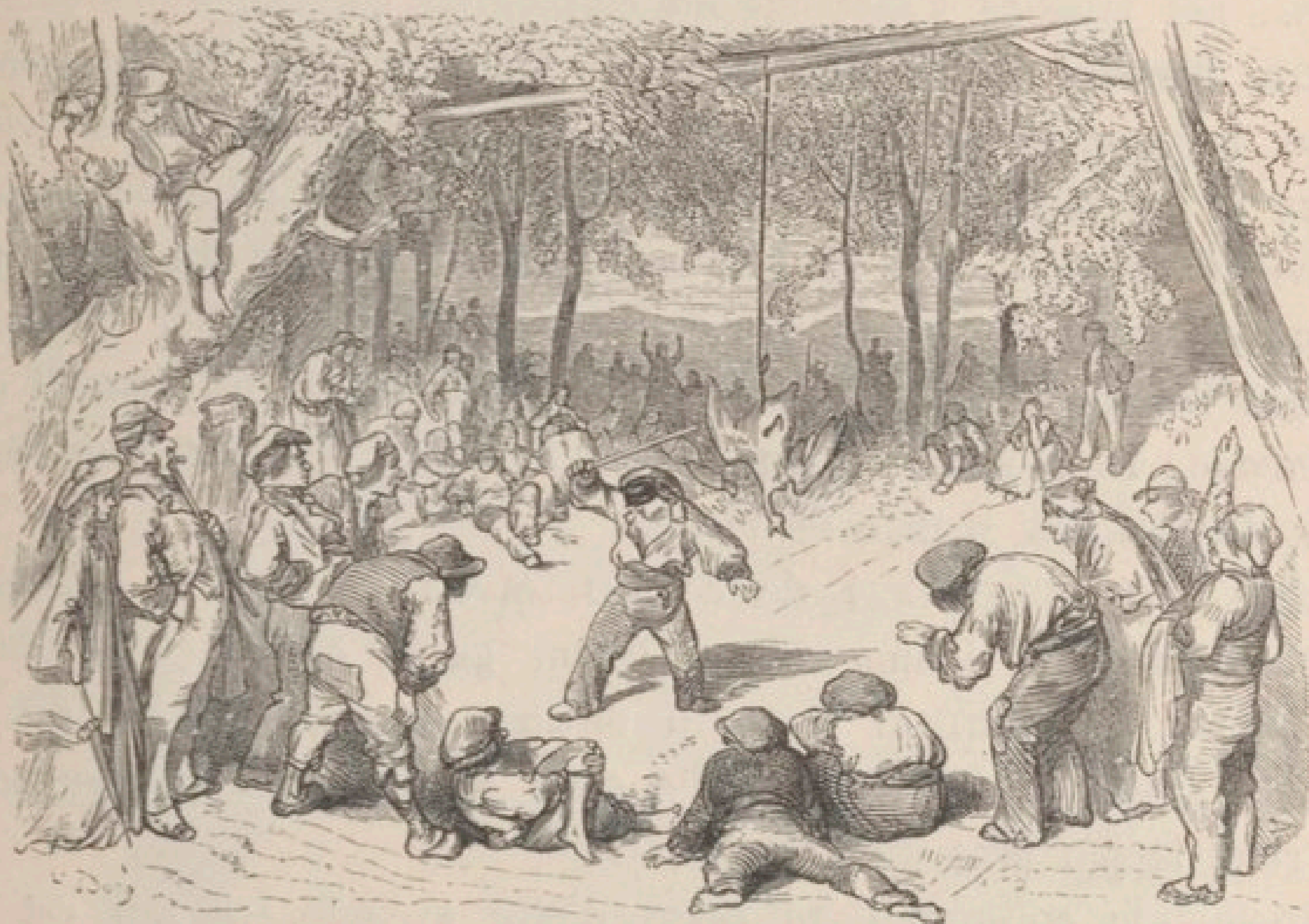


LE COLIN-MAILLARD.

lui-même. On lui met un mauvais sabre en main et on le pousse en avant, au milieu des rires et des cris de l'assistance : « A droite! à gauche! holà! frappe! en avant! » Il ne sait auquel entendre et coupe l'air. Si par grand hasard il atteint la bête, si, par un hasard plus grand, il touche le cou, si, enfin, par miracle, il détache la tête, il l'emporte, la fait cuire, la mange. »

Aujourd'hui, nous désignons à peu près tous les jeux de l'aveugle sous la dénomination générale de *colin-maillard*, mais nous donnons à chaque sous-variété un sous-titre qui lui est particulier.

Le *colin-maillard simple* admet un nombre indéterminé de joueurs.



LE JEU DU CANARD.

L'un d'eux, désigné par le sort, a les yeux bandés d'un mouchoir ou d'une cravate, et doit poursuivre les autres joueurs, qui vont, viennent, courent de ci de là autour de lui, l'agaçant, le pinçant, lui donnant une tape, le plaisantant, que sais-je encore? Le colin-maillard ouvre les bras, essaye de saisir une de ces mouches bourdonnantes et taquines. Suivant la convention du jeu, ce simple contact suffit pour le délivrer, ou bien il lui faudra retenir le captif et le désigner par son nom.

La première variété de ce jeu qui s'offre à nous est le *colin-maillard au repos*, variété déplorable à mon sens, car les jeux d'action sont d'autant plus gais qu'ils ont plus de mouvement.

Avant de bander les yeux du colin désigné par le sort, chacun choisit et occupe une place qu'ensuite il ne doit plus quitter. Le colin examine les positions, les grave dans sa mémoire et les entoure de tous les détails

qui pourront au besoin l'aider à deviner. On lui bande alors les yeux, et une personne le prenant par la main lui fait opérer cinq ou six tours sur lui-même, le laissant libre de tâtonner à la recherche de quelqu'un. Les règles du jeu donnent aux différents joueurs la faculté de s'asseoir par terre, de se rapetisser, d'imaginer toutes les postures, toutes les contorsions qui, en déformant leur taille, peuvent dérouter les conjectures du colin-maillard. En revanche, elles veulent qu'un pied ou qu'une main touche toujours à la place choisie. Des conventions particulières autorisent à changer de place une ou plusieurs fois. Quant aux emprunts de vêtements, de chapeaux, ils restent permis, comme du reste tous les travestissements.

Le *colin-maillard assis* nous offre, lui, une variété du colin-maillard au repos. Les joueurs s'asseyent en cercle. Le colin-maillard prend place au centre. Pendant qu'on lui bande les yeux, chacun change rapidement de place. Lorsque le colin n'entend plus de mouvement, il s'avance avec prudence et va doucement s'asseoir sur les genoux d'un des joueurs, et doit deviner sur qui il se trouve sans toucher, même du bout du doigt, quoi que ce soit de ses vêtements ou de sa personne. S'il devine, on lui enlève son bandeau, et le joueur nommé prend sa place. Sinon il continue sa promenade avec stations. Au cas où le colin resterait trop longtemps les yeux bandés, on change de place.

Il existe une sous-variété de ce jeu, qu'on nomme le *colin-maillard guide*. Il consiste à donner au colin un guide qui l'accompagne en le tenant par un cordon. Si le colin devine, le guide le lui dit. S'il se trompe, le guide tire le cordon. De cette façon aucun joueur ne parle, ce qui rend le jeu plus difficile.

Quelquefois le colin-maillard cesse d'être aveugle, ce qui est absolument contraire à son nom, à ses origines, à ses traditions. Je ne puis, malgré cela, le passer sous silence. Je proteste contre cette usurpation de titre, mais je la subis, pour avoir le plaisir de vous offrir un jeu de plus.

Pour compenser la non-cécité du colin, on joue ce jeu la nuit, et toujours dans un appartement. Il se nomme le *colin-maillard à la silhouette*. Le colin reste dans une pièce; les joueurs se groupent dans une autre. En travers de la porte de communication, toute grande ouverte, on tend un rideau blanc. On laisse dans l'obscurité la pièce où se trouve le colin-maillard, tandis que celle où se tiennent les joueurs est éclairée par une lampe. Les joueurs, rangés en file, passent un à un entre cette lampe et le rideau, sur lequel se dessine dès lors leur profil en ombre chinoise. Le colin doit nommer à haute voix l'ombre qui passe, et il reste à son poste jusqu'à ce qu'il nomme juste. S'il devine, la personne nommée prend sa place.

Quand on ne peut affecter deux pièces à ce jeu, le colin reste avec les

joueurs, et l'on tend le rideau blanc sur un des murs. On dispose une lumière derrière la tête du colin, et les joueurs passent entre lui et cette lumière; les ombres se projettent sur le rideau à la façon des personnages de la lanterne magique.

Ce jeu, par son nom même, ne me paraît guère remonter au delà de



COLIN-MAILLARD A LA BAGUETTE.

la fin du siècle dernier. Ce fut, en effet, à cette époque que les ombres chinoises firent leur première apparition à Paris, et on les dénomma figures à la silhouette, du nom de M. Silhouette, contrôleur général des finances, qui, en passant au ministère, avait laissé une si triste réputation d'homme mesquin et à vues étroites. Aussi tout costume étriqué, tout dessin sec, toute économie insignifiante, reçut l'épithète : à la silhouette. Les ombres

chinoises, ou figures à la silhouette, tinrent contre la mode, si bien qu'aujourd'hui encore nous donnons le nom de silhouette à tout dessin représentant le profil d'un corps obtenu par la projection de son ombre.

Le *colin-maillard à la baguette* exige que tous les joueurs se donnent la main et forment un cercle au centre duquel se met le colin, une baguette à la main. Le cercle formé, les joueurs tournent le plus vite possible. L'aveugle marche lentement, étend sa baguette, la dirige au hasard. S'il touche un joueur, celui-ci est obligé de prendre la baguette par le bout tendu vers lui. Le colin-maillard prononce aussitôt trois mots, que l'autre joueur répète, en changeant sa voix si bon lui semble, puis il le dénomme aussitôt après. S'il dit juste, il prend la place du joueur, et réciproquement; si non, il reste au centre du cercle et la ronde recommence joyeuse, bruyante et fantastique.

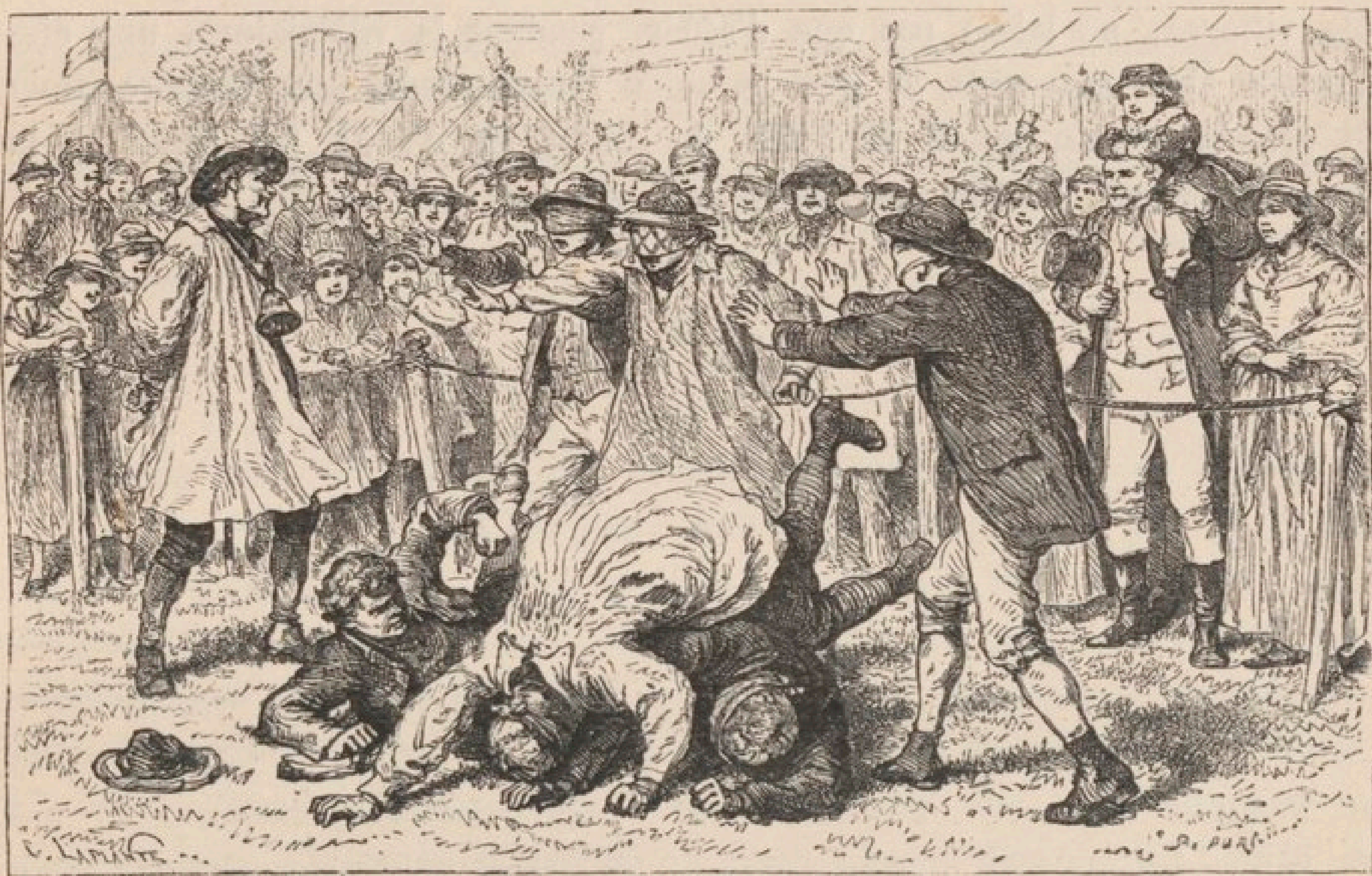
Le jeu de la cuiller des Espagnols, *del cucharon*, se pratique d'une façon à peu près semblable, ainsi que nous le représente un dessin de Goya, de 1779. Toutefois, la forme en spatule du petit bâton avec lequel l'aveugle doit désigner, sans qu'elle soit exposée à être palpée indirectement, la personne qu'il nommera, nous semble avoir été donnée à cette baguette divinatoire, pour que, lorsque le bâton touchant quelqu'un et commandant un arrêt, on puisse déposer dans la cuiller, toujours sans contact, quelque petit objet personnel servant de furtif renseignement sur la main qui l'y a apporté.

Les jeunes gens aiment et pratiquent souvent la variété de colin-maillard que l'on désigne sous le nom de l'*hirondelle*.

On trace une raie sur le terrain; l'aveugle s'y place, les deux pieds appuyés dessus et les jambes écartées. Les joueurs prennent leur mouchoir et le roulent en anguille, en tampon, en boule, chacun suivant son idée. A tour de rôle, ils viennent se placer derrière l'aveugle et lancent leur mouchoir dans l'écartement de ses jambes, près ou loin, mais jamais au delà de l'enceinte fixée préalablement pour le jeu. Le colin-maillard s'accroupit alors et rampe deci, delà, explorant, tâtant le sol pour saisir l'un des mouchoirs. Les mouchoirs au-dessus desquels il passe et qu'il laisse derrière lui peuvent être repris par leurs propriétaires, qui se trouvent du même coup à l'abri de tout danger. Si le colin prend un mouchoir, celui à qui il appartient se sauve à toutes jambes, poursuivi par les autres joueurs qui le frappent de leurs mouchoirs, jusqu'à ce qu'il atteigne le but fixé d'avance. Il devient alors inviolable, et vient, sans crainte des coups, délivrer l'aveugle de son bandeau et prendre sa place.

Le *jingling-match* ou colin-maillard à la clochette trouve en Angleterre de nombreux adorateurs. Voici, d'après M. J. Levoisin, ce qu'est ce jeu :

« Un espace lisse en forme de cercle est défendu par une corde. On y introduit une demi-douzaine de grands gaillards à qui l'on bande solidement les yeux et qu'on lâche ensuite en liberté dans le cercle. On amène alors un homme qui, lui, n'a pas les yeux bandés. On lui suspend une sonnette au cou, et on lui attache les mains derrière le dos. Naturellement, au moindre mouvement qu'il fait la sonnette se met en branle, puisqu'il ne peut y porter la main pour la retenir. Les autres doivent l'attraper. Ils n'y arrivent jamais si c'est un gaillard bien leste. Mais ils se donnent, à l'aveuglette, de grands renfoncements ou se heurtent la tête, ou tombent les uns par-dessus les autres. La foule est



LE JINGLING-MATCH.

prise d'un fou rire, et dans l'excitation du moment invente des sobriquets. Ceux qui sont d'un naturel irascible arrachent le mouchoir qui les aveugle et tombent à coups de poing sur les autres, se croyant mystifiés. C'est un merveilleux plaisir de voir un *jingling-match.* »

*L'aveugle du tapis vert* consiste à bander les yeux à une personne et à parier qu'elle n'ira pas en ligne droite d'un bout d'une pelouse à l'autre. Son nom lui vient de la grande pelouse du parc de Versailles que personne n'a encore pu parcourir dans son entier les yeux bandés, malgré de très fortes sommes engagées comme paris.

Les deux dernières variétés du colin-maillard, *le sac d'étrennes* et *les ciseaux,* appartiennent plus particulièrement à la série des jeux concernant les petites filles.

Le premier consiste à remplir de bonbons un sac de papier mince que l'on suspend dans l'ouverture d'une porte. L'aveugle, muni d'un bâton, s'avance et frappe. Si au troisième coup il n'a pas touché le sac, il passe à un autre joueur son bâton et son bandeau. Quand l'aveugle fait un trou dans le sac, les bonbons tombent, les autres joueurs les ramassent et le jeu cesse.

Dans le jeu des ciseaux on suspend différents objets à l'extrémité de fils attachés à une branche d'arbre ou à un cordeau. L'aveugle, muni d'une paire de ciseaux, cherche à couper un fil. S'il réussit, l'objet que le fil supportait lui appartient.

Ce jeu, grandement pratiqué de nos jours dans les fêtes patronales des villages, ne laisse pas que d'offrir, pendant la villégiature, une distraction bien amusante et que je vous recommande, sous l'ombre amie de grands arbres, quand le soleil de juillet ou d'août fait fendiller la terre et baisser la tête aux fleurettes altérées.

# JEUX DE LUTTE

Leur ancienneté. — Hercule et Antée. — Thésée et Cercyon. — Dialogue entre Anacharsis et Solon. — La perpendiculaire, l'horizontale et l'achrochéirisme. — Ajax et Ulysse aux funérailles de Patrocle. — Les bergers suisses et leurs ruses. — Défis et combats des Taïtiens. — Les pelhwhans du royaume de Baroda. — Les lutteurs bretons et anglais. — Le nucki-ka-kousti à la cour du Guicowar. — Condamnation des pugilistes et des boxeurs. — La dielkystinda des Grecs et la scaperda. — La chaîne rompue, le court bâton et le moulin à vent. — L'akinètinda. — L'assaut de la butte ou le roi détrôné. — Le cavalier.

La lutte remonte à l'antiquité la plus reculée. Si Thésée et Hercule la mirent en vogue, on peut affirmer qu'ils ne l'inventèrent pas, et qu'elle surgit le jour où deux hommes se trouvèrent sur la terre et voulurent essayer leurs forces. Du reste, Antée et Cercyon ne sont-ils pas des personnifications de la force brutale arrivée à son paroxysme, tendant toujours à tourmenter les hommes et à les dominer par la crainte? Antée, fils de la Terre, reprenait des forces toutes les fois qu'il touchait sa mère et, pour purger le monde de ce géant libyen, Hercule fut obligé de le soulever dans ses bras et de l'étouffer avant qu'il parvînt à reprendre plante. Thésée rencontra des obstacles analogues dans sa lutte avec Cercyon d'Éleusis, et reconnut qu'on peut vaincre la force par l'adresse : l'adresse qui tire de la force autre chose que la vigueur des muscles, l'adresse qui réfléchit, juge et combine, l'adresse qui devine sans se laisser deviner, l'adresse qui sert d'arme offensive aussi bien que de bouclier. Aussi introduisit-il cette arme nouvelle dans les combats musculaires.

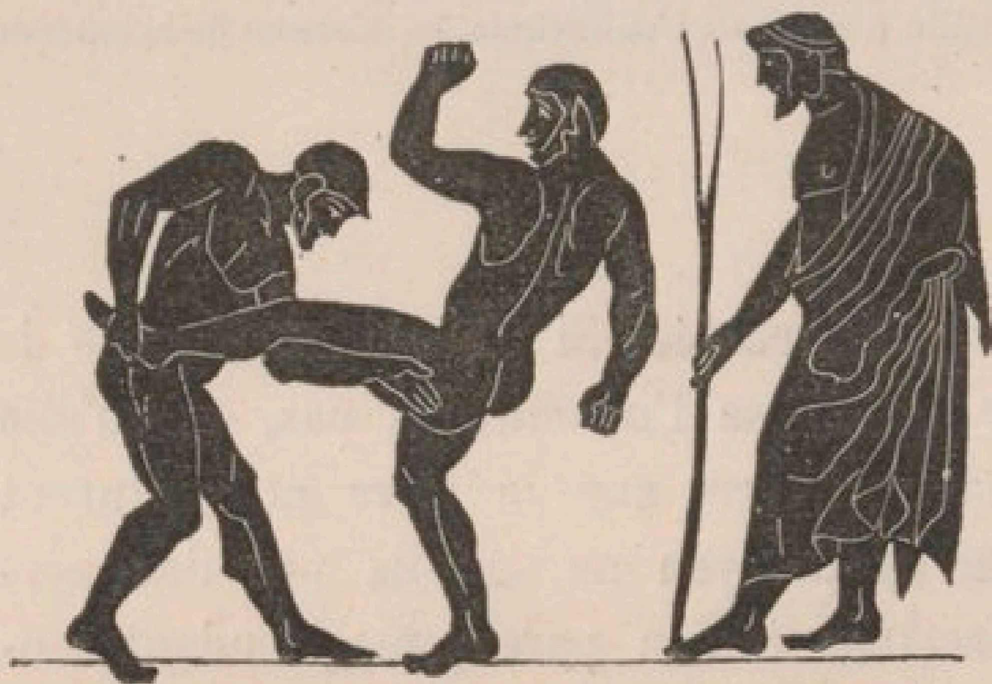
C'est peut-être cette introduction qui lui a valu la paternité de la lutte.

Lucien, dans un dialogue entre Anacharsis et Solon, nous a laissé de cet exercice gymnique une piquante description.

« A qui en veulent ces jeunes gens de se mettre si fort en colère, s'écrie Anacharsis, de se donner des crocs-en-jambe, d'essayer de s'é-

touffer en se roulant dans la fange comme de vils pourceaux? Tout à l'heure ils se rasaient, s'huilaient paisiblement l'un et l'autre, et soudain ils se sont entre-choqués tête baissée ainsi que des béliers. Puis l'un élevant son compagnon en l'air, par une secousse violente le laisse retomber à terre, se précipite sur lui, l'empêchant de se relever, lui prenant la gorge avec le coude, le serrant d'une telle force avec ses jambes que je crains de le voir étouffer, bien que l'autre lui frappe sur l'épaule pour lui demander merci, se reconnaissant vaincu. Il me semble qu'après s'être huilés, ils ne devraient pas ainsi s'enduire de boue, et je ne puis m'empêcher de rire quand je les vois esquiver les mains de leurs antagonistes comme des anguilles que l'on presse....

— La difficulté qui se trouve à colleter un adversaire, reprend Solon, lorsque l'huile et la sueur font glisser la main sur la peau, met en état, dans l'occasion, d'emporter sans peine un blessé ou un prisonnier hors du champ de bataille. Quant au sable et à la poussière dont on se frotte, on le fait pour une raison différente, c'est-à-dire pour donner une prise plus facile afin de s'habituer à éviter les mains d'un antagoniste malgré cet obstacle. Cela sert en outre non seulement à essuyer la sueur et à décrasser, mais encore à soutenir les forces en s'opposant à la dissipation des esprits, et à fermer l'entrée à l'air en bouchant les pores dilatés par la chaleur. »



LUTTE PERPENDICULAIRE.

Si j'ai tenu à vous donner ce tableau, c'est qu'il indique les pratiques auxquelles se livraient les lutteurs, et nous fait assister à deux genres de luttes : la *perpendiculaire* et l'*horizontale*. Dans la première, les combattants ne pouvaient se relever quand ils avaient été renversés; dans la seconde, ils étaient couchés et se roulaient à terre, tantôt dessus, tantôt dessous, de là aussi son autre nom de *lutte rotatoire*.

Quelques auteurs nous ont encore laissé la description d'une troisième lutte, l'*achrochéirisme*, ou la lutte du bout des doigts. Elle consistait à saisir, sans toucher aucune autre partie du corps, l'extrémité des doigts de l'adversaire. Au demeurant, ce n'était que le prélude de la grande lutte corps à corps; cependant quelques athlètes en firent leur spécialité, quelques-uns même y excellèrent, comme Sostrate de Sicyone et Léontisque de Messine.

Aux temps antiques, la lutte debout était la seule que l'on pratiquât.

Homère nous en a laissé une description fort curieuse et fort exacte dans les funérailles de Patrocle.

« Le grand Télamonien Ajax se leva ; et le sage Ulysse plein de ruses se leva aussi. Et tous deux s'étant dépouillés et munis de ceintures, descendirent dans l'arène et se saisirent de leurs mains vigoureuses, tels que deux poutres qu'un habile charpentier unit au sommet d'une maison pour résister à la violence du vent. Ainsi leurs reins, sous leurs mains vigoureuses, craquèrent avec force, et leur sueur coula abondamment, et d'épaisses tumeurs, rouges de sang, s'élevèrent sur leurs flancs et leurs épaules. Et tous deux désiraient ardemment la victoire et le trépied qui en était le prix. Mais Ulysse ne pouvait ébranler Ajax, et Ajax ne pouvait renverser Ulysse. Et déjà ils fatiguaient l'attente des Akhaiens aux belles knèmides ; mais le grand Télamonien Ajax dit alors à Ulysse :

« Divin Laertiade, très sage Ulysse, « enlève-moi ou je t'enlèverai, et « Jupiter fera le reste. »



LUTTE DU BOUT DES DOIGTS.

« Il parla ainsi et il l'enleva ; mais Ulysse n'oublia pas ses ruses, et, le frappant du pied sur le jarret, il fit ployer ses membres et, le renversant, tomba sur lui. Et les peuples étonnés les admiraient. Alors le divin et patient Ulysse voulut à son tour enlever Ajax, mais il le souleva à peine, et ses genoux ployèrent et tous deux tombèrent côte à côte, et ils furent souillés de poussière. Et comme ils se relevaient une troisième fois, Achille se leva lui-même et les retint :

« Ne combattez pas plus longtemps et ne vous épuisez pas. La victoire « est à tous deux. Allez donc, emportant des prix égaux, et laissez com- « battre les autres Akhaiens. »

Cette description nous apprend que, si les lutteurs combattaient nus, ils se ceignaient les reins d'une ceinture pour faciliter la prise ; nous retrouverons un peu plus loin quelque chose d'analogue chez les lutteurs suisses.

Elle nous apprend aussi qu'ils ne se frappaient pas, mais se poussaient et se serraient. Les érosions de leur peau viennent de la violence de leur pression et non du choc de leurs poings.

Quant aux onctions d'huile, on ne les connaissait pas encore, car Homère est un historien trop exact et trop consciencieux pour les avoir omises.

Il ne parle pas non plus de ce bain de boue auquel Anacharsis nous initie. Ce sont là des coutumes qui ne s'introduisirent que beaucoup plus tard.

Les médecins de l'antiquité recommandaient la lutte comme essentiellement hygiénique, aidant au développement des muscles et des organes respiratoires, à la circulation du sang, à l'expulsion des humeurs vicieuses qui se dégagent des pores. Joignez à cela qu'elle fait valoir l'élégance et la beauté du corps, et que d'aucuns la recommandent comme un préservatif contre l'embonpoint.

Cette belle lutte des héros d'Homère, ces superbes attitudes des athlètes antiques dans les jeux olympiques se retrouvent encore chez les montagnards de la Suisse, et les artistes de nos jours peuvent y puiser des sujets d'études intéressants. La lutte forme la base et un des attraits dominants de toutes les fêtes pastorales de la Suisse.

Le matin du jour fixé, tous les lutteurs se réunissent à l'auberge la mieux famée et, tout en vidant chopine, ils choisissent leurs adversaires. A l'heure où doit commencer le combat, la fanfare cantonale arrive, on lampe le dernier verre, les lutteurs appairés se groupent, et le cortège, musique en tête, se rend solennellement sur la pelouse où siège le jury. Au bord de l'Alpe qui sert de lice, de grandes pancartes, enguirlandées de drapeaux aux couleurs fédérales, indiquent en quatre mots les grandes vertus que la patrie suisse réclame de chacun de ses enfants : *Frisch; Fromm; Fröhlich; Frei.* La première est la qualité de tout homme brave, alerte et bien dispos; la seconde, la piété traditionnelle; la troisième, l'entrain, la franchise et la bonne humeur; la quatrième, la liberté, cette liberté large et généreuse, qui exclut toute idée d'égoïsme, de personnalité brutale, envieuse et jalouse.

Le costume, sans avoir la légèreté un peu trop primitive d'autrefois, ne pèse guère cependant sur le dos du lutteur. Il se compose strictement d'une chemise et d'une culotte en fort coutil, munie à l'extrémité de chaque jambe d'un solide bourrelet destiné à servir de prise et remplaçant la ceinture dont se ceignaient Ajax et Ulysse. Pour donner aux poumons toute la liberté de jeu dont ils peuvent avoir besoin, la chemise est entièrement déboutonnée. Les manches sont franchement retroussées au-dessus du coude.

Au signal donné, deux adversaires s'avancent lentement dans l'arène en face l'un de l'autre, ils se tendent la main et se la serrent, indiquant ainsi qu'ils combattent sans haine et en toute cordialité, puis ils se saisissent avec calme, debout ou agenouillés, mais en suivant méticuleusement toutes les règles de l'art. La main droite se pose à la ceinture de l'adversaire, la gauche de l'autre côté au bourrelet inférieur de la culotte.




LUTTE CHEZ LES BERGERS SUISSES.

Alors les muscles se tendent, les veines se gonflent, les narines se dilatent, les yeux semblent sortis de leur orbite, chacun cherchant à renverser son adversaire et à lui faire toucher la terre du dos, par deux reprises différentes.

La victoire ne s'obtient qu'à cette condition.

Les premiers élans de force arrêtés par la résistance, les deux champions font appel à la ruse. Celui-ci essaye de passer sa jambe sur celle de l'autre pour la comprimer et le faire choir. Celui-là glisse la main gauche sous la cuisse droite de son astucieux antagoniste, la ramène en avant autour de la cuisse gauche et, lui tenant ainsi les jambes serrées, il le soulève en l'air de toute la puissance de ses poignets et le lance par-dessus sa tête de façon qu'il retombe sur le dos.

Quelquefois, un croc-en-jambe habile, un coup de talon porté contre le talon détermine la chute.

Une des ruses favorites des pâtres de l'Helvétie consiste à dégager leur main droite au milieu de l'action, à la passer rapidement devant le nez de l'adversaire et à l'appliquer bien à plat sur la peau du cou, du côté gauche, comme s'ils cherchaient à écraser une mouche. Alors le lutteur recule un peu en arrière, fait plier les genoux à son adversaire et le lance à terre. Mais la chute, je l'ai déjà dit, ne vaut qu'autant que le dos touche terre. Si le combattant renversé tombe sur le ventre ou sur le côté, son adversaire a tout à recommencer.

Ces luttes en plein milieu de la Suisse gardent une saveur vraiment originale. Les spectateurs, gens du pays ou étrangers en voyage, encadrent leur masse remuante et bigarrée dans cet incomparable paysage alpestre, donnant une note poétique et vive à ce tableau émouvant et superbe. D'ailleurs nul ne se désintéresse dans ces combats sans haine. Les vieux, la pipe entre les dents, jugent des coups, approuvant ou désapprouvant de la tête. Les jeunes filles haletantes, la gorge séchée par l'émotion, suivent d'un regard anxieux leurs fiancés disputant une victoire dont ils mettront les lauriers à leurs pieds. Le silence des vaincus se perd dans les hourras des vainqueurs, qui s'éteignent eux-mêmes dans les éclats joyeux des fanfares, renforcés par les échos des gorges et des grottes environnantes.

Cook, dans ses voyages, nous apprend que les Taïtiens de son temps prisaient la lutte. Une ceinture d'étoffe leur tenait lieu de vêtements. Ils faisaient le tour de l'arène, les regards baissés, la main gauche sur la poitrine, et de la droite ouverte ils se frappaient souvent l'avant-bras gauche avec tant de raideur, que le coup produisait un son aigu.

C'est le défi adressé aux spectateurs.

Ce défi lancé, chaque athlète choisit son adversaire. Pour cela il joint

le bout des doigts, les appuie sur sa poitrine et remue en même temps les coudes, en haut et en bas, avec beaucoup de promptitude. Si l'homme à qui le lutteur s'adresse accepte le cartel, il répète les mêmes signes, et tous deux se mettent dans l'attitude du combat. Peu disputent de force, chacun tâchant de saisir son adversaire par la cuisse et, s'il n'en vient à bout, par la main, par les cheveux, par la ceinture ou autrement.

Ils s'accrochaient ainsi sans dextérité ni grâce jusqu'à ce que l'un des athlètes, profitant d'un moment avantageux ou ayant plus de force dans les muscles, renversât l'autre. Les vieillards applaudissaient au vainqueur, l'assemblée entonnait un chant, et la victoire se célébrait par trois cris de joie.

Après une minute de combat, si un des lutteurs n'était pas mis à terre, ils se séparaient d'un commun accord ou par l'intervention de leurs amis.

M. Louis Rousselet, dans son superbe ouvrage de l'*Inde des Rajahs*, où nous retrouvons de si curieux rapprochements avec les coutumes de l'antiquité, nous fait assister aux luttes des athlètes de Baroda.

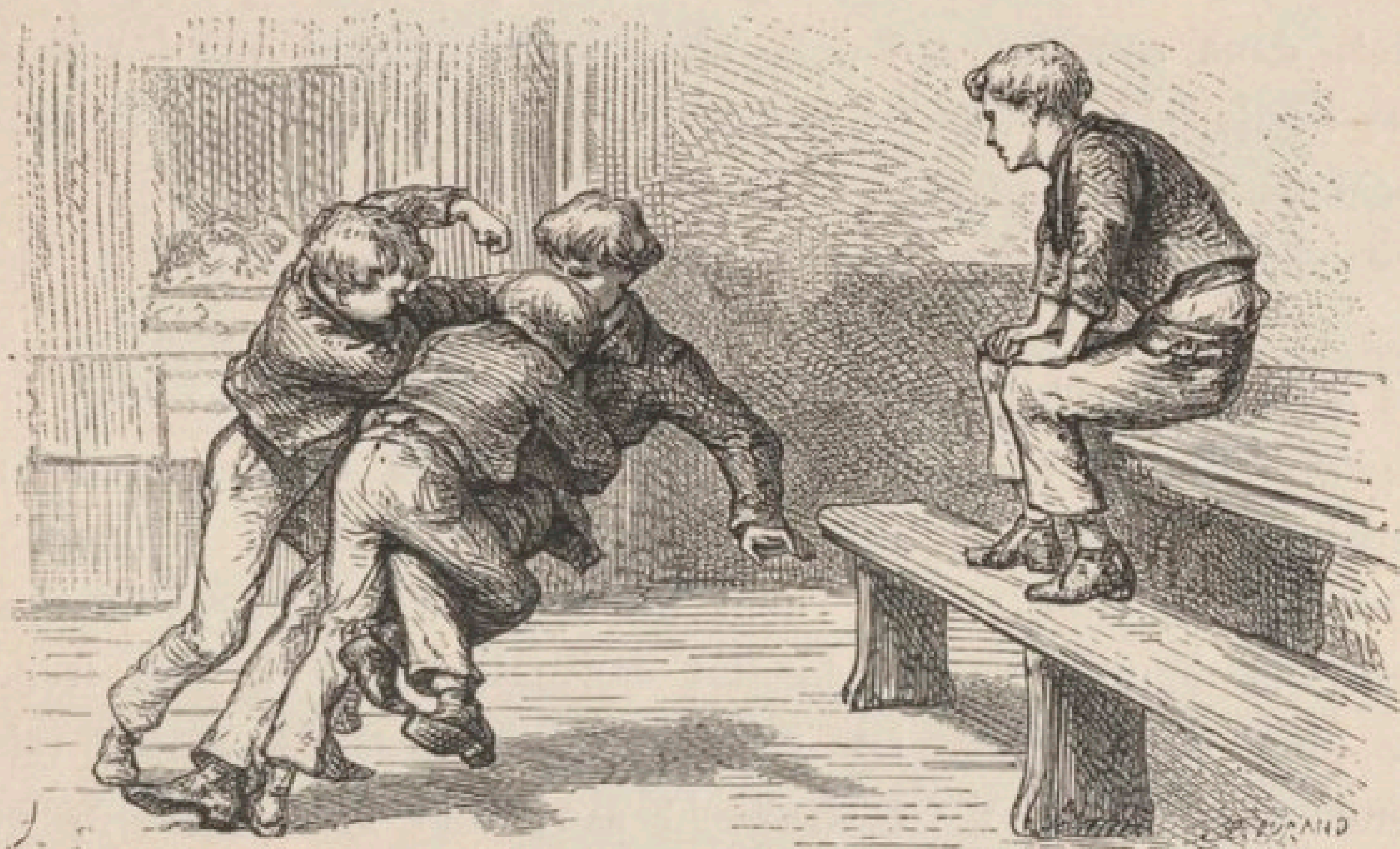
« Les premiers combats, dit-il, devaient avoir lieu le 19 juillet, et nous nous rendîmes à l'hâghur (arène) pour y assister. Le rajah et ses courtisans étaient déjà arrivés et s'étaient rangés sur des chaises autour d'une arène couverte de sable. On n'attendait plus que nous, et à peine fûmes-nous assis, que deux hommes presque nus, taillés en Hercules, vinrent saluer le roi. S'étant placés au centre du cercle, ils se donnèrent une accolade fraternelle et s'enlacèrent. La règle de la lutte est que l'un des combattants renverse son adversaire sur le dos, ou bien l'oblige à se déclarer vaincu. Quand l'un d'eux tient l'autre accroupi sous lui et ne peut réussir cependant à le renverser, il lui tord le poignet et essaye de le lui rompre; celui-ci demande alors grâce; mais l'ardeur qu'ils apportent à ces jeux est telle, que souvent ils préfèrent supporter la douleur que de s'avouer vaincus, et il faut interrompre la lutte sans résultat. »

Et l'éminent voyageur ajoute :

« Le Guicowar de Baroda entretient encore à sa cour une véritable armée d'athlètes, célèbres dans l'Inde entière. Il se glorifie du reste d'être lui-même un *pelhwhan* ou lutteur, et se livre journellement à ces exercices. Chaque matin, après avoir fait ses ablutions, il se rend sur la terrasse du palais et lutte avec un de ses pelhwhans. Amateur consommé, il est très jaloux de son talent, et serait certainement furieux si le lutteur laissait voir la moindre condescendance dans le jeu; celui-ci est donc obligé de se battre franchement avec le roi, et cependant de finir, en bon courtisan, par lui laisser la victoire. Ces lutteurs sont recrutés dans toutes les provinces de l'Inde, mais ils viennent principalement du Pendjâb et du pays de Travancore. Élevés dès leur enfance dans cette profession, ils

atteignent un développement de muscles extraordinaire. Leur nourriture, leur mode de vie et leur habitation sont réglés par le roi lui-même, qui les soigne un peu comme ses buffles et ses éléphants de combat. »

Les enfants de notre vaillante Bretagne pratiquent aussi la lutte. Brizeux s'est complu à nous décrire les combats des gens de Scaër, de ces hommes aussi noueux et aussi solides que leurs chênes poussés et nourris dans un sol granitique. Lanmeur, Paimpol, Lesneven, fournissent des garçons à la tête dure et au bras robuste; les sauniers du bourg de Batz savent se battre comme pas un, et les habitants d'Audierne, si paisibles qu'ils semblent des moutons, vous défoncent d'un coup de leur lourde tête les poitrines les plus fermes. Mais pour la vraie lutte, la lutte corps à corps, c'est dans le fin fond du Morbihan qu'il faut aller.



LUTTE CORPS A CORPS.

On y trouve de ces lutteurs épiques combattant deux heures durant sans s'arrêter. Au-dessous de leurs forces ils ont la hardiesse, au-dessus de la hardiesse, la ténacité. A leurs corps trapus s'attachent de longs bras anguleux, entortillés et gonflés de muscles saillants, en plein relief. Un rien sert de prix : un cochon, un mouton tout enrubanné, quelquefois simplement une poule d'un grand âge, ne pondant plus et menaçant de mourir de vieillesse.

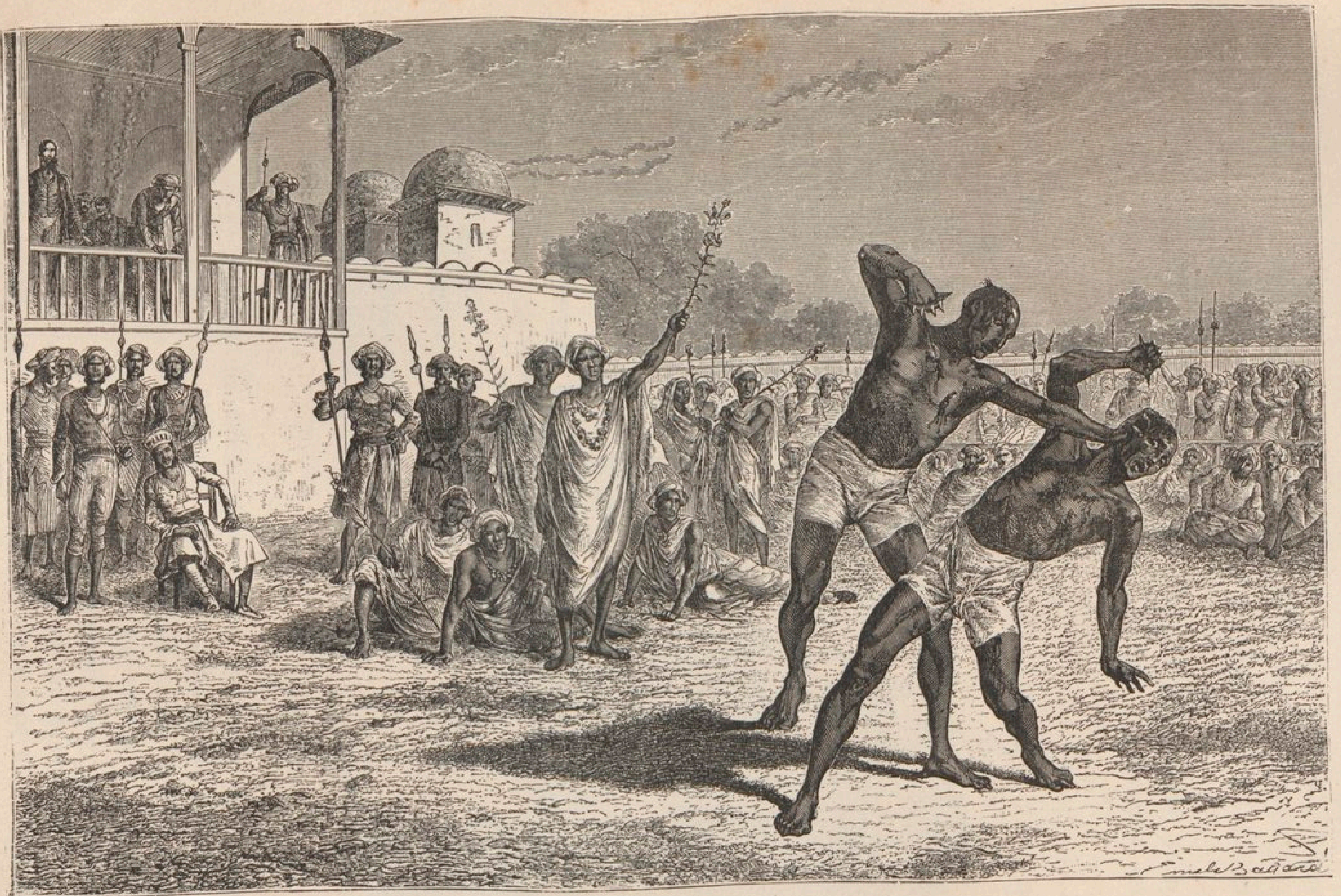
Les Anglais autrefois cultivaient la lutte avec rage et ne manquaient jamais, vers la Saint-Barthélemy, de donner de grandes fêtes où les jeunes gens venaient montrer les preuves de leurs talents. Aujourd'hui, cette ardeur est considérablement refroidie, on ne la trouve plus guère que dans les comtés de l'ouest, le Cornouailles et le Devonshire, ainsi que

dans ceux du nord, Closter-Lancaster, Cumberland et Westmoreland. Pour raviver ce feu sacré qui s'éteint, réveiller ce zèle qui s'endort, des clubs se sont organisés, tenant de temps à autre des meetings, accompagnés de jeux et d'exercices du corps, et décernant des médailles aux plus méritants.

A côté de la lutte corps à corps, lutte vraie, aimable, courtoise presque, malgré le grand développement de force qu'elle demande, se trouve le pugilat, dont la force brutale, toute matérielle, grossière même, constitue tout le mérite. En dépit de leur délicatesse native et du raffinement de leur civilisation, les Grecs pratiquaient cet art, souvent homicide, avec une grande passion. Des maîtres habiles l'enseignaient aux jeunes gens dans les gymnases, leur en révélant toutes les ruses et toutes les ressources; si bien que ces exercices apparaissent dans tous les divertissements publics, dans les funérailles des héros, dans les cérémonies religieuses.

Sous le nom de *nucki-ka-kousti*, ou lutte à coups de griffes, M. Louis Rousselet, dans son ouvrage déjà cité, nous apprend que les Indiens du royaume de Baroda pratiquent encore le pugilat, mais le poing armé d'un ceste beaucoup plus dangereux que le ceste antique.

« Les combattants, parés de couronnes et de guirlandes, se déchirent avec des griffes. Ces armes étaient autrefois en acier, et rendaient certaine la mort de l'un des lutteurs; on les a supprimées comme trop cruelles. Celles qu'on emploie aujourd'hui sont en corne et attachées sur le poing fermé avec des lanières. Les lutteurs, enivrés de *bâng* (opium liquide, mêlé d'une infusion de chanvre), se ruent les uns sur les autres en chantant; leur figure et leur tête sont bientôt ensanglantées, et leur frénésie ne connaît plus de bornes. Le roi, les yeux hagards et les veines du cou gonflées, contemple ce spectacle avec une telle passion, qu'il ne peut plus rester immobile et imite du geste les actions des lutteurs. L'arène se couvre de sang; le vaincu est emmené quelquefois mourant, et le vainqueur, la peau du front pendant en lambeaux, vient se prosterner devant le roi, qui lui passe au cou un collier de perles fines et le couvre d'habits précieux. Un épisode surtout me dégoûta tellement que, sans me soucier de l'effet que mon départ pouvait produire sur le Guicowar, je me retirai. L'un des lutteurs, que le bâng n'avait qu'à demi enivré, fit mine de vouloir fuir aux premiers coups qui lui furent portés, son adversaire le renversa et ils vinrent rouler ensemble à nos pieds. Le vainqueur, voyant le malheureux demander grâce, se tourna vers le roi pour savoir s'il devait le laisser se relever; mais celui-ci, tout à la passion du spectacle, s'écria : *Maro! maro!* (frappe! frappe!) et le crâne de l'infortuné fut impitoyablement déchiré; quand on l'emporta, il avait perdu connaissance. Ce jour-là, le rajah distribua parmi les vainqueurs une valeur de colliers et d'argent de plus de cent mille francs. »



LUTTE A COUPS DE GRIFFES.

Je ne veux point insister sur cette science du coup de poing agrémenté de ceste ou de griffes, trouvant fort triste l'enthousiasme des Grecs et des Indiens pour un exercice si brutal. J'avoue même que je l'aurais complètement passé sous silence, si nos voisins les Anglais, dont nous importons chez nous quantité de manies, ne se livraient encore à ce jeu sous le nom de *boxe*.

Dans les collèges d'Angleterre, les écoliers demandent souvent à la boxe de vider leurs différends, et les maîtres ferment quelquefois les



LA BOXE.

yeux, bien qu'en principe ils défendent ce genre de lutte. Les élèves entourent les combattants, et échangent des paris qu'ils notent avec soin sur leurs carnets. Chaque boxeur a deux seconds. L'un, muni d'une éponge et d'une cuvette, remplie d'eau, peu ou pas vinaigrée, rafraîchit la figure et les mains de son champion, lui rendant tous les services que la règle de la boxe autorise. L'autre, mettant un genou en terre, lui présente son second genou pour qu'il puisse s'y asseoir et s'y reposer entre les reprises de la lutte. Les temps de reprises sont réglés par un arbitre choisi d'un commun accord par les deux boxeurs.

Mais passons, sans plus ample informé, nous contentant de constater avec joie que jamais la boxe, malgré toutes les tentatives, n'a pu s'acclimater en France, répugnant à nos mœurs affinées et à nos qualités natives, que, dans notre orgueil, nous poussons souvent jusqu'à l'excès : la distinction et l'humanité.

La *dielkystinda* des Grecs, ou jeu de la traction, est une cousine germaine de la lutte :

« Bien que ce jeu puisse se pratiquer un peu partout, dit Pollux, on s'y exerce surtout dans la palestre. Des enfants partagés en deux camps cherchent à s'entraîner mutuellement. Celui qui de force vive emmène son adversaire dans son camp est proclamé vainqueur. »

Platon, dans le *Théétète,* nous montre Socrate comparant un homme sollicité de tous côtés par des arguments contraires à des enfants « qui jouent dans la palestre au jeu de la traction sur la ligne, lorsqu'ils sont tirés de deux côtés contraires, saisis par les uns et par les autres ».

Ces deux extraits nous permettent de rétablir le jeu dans son entier. On séparait les deux camps par une ligne sur laquelle se plaçaient les combattants, cherchant à entraîner leurs adversaires du côté de leur camp. Tous ceux du même camp se devaient aide et protection. Un joueur était-il entraîné, ses compagnons le saisissaient, le tiraient. Les compagnons de son adversaire agissaient de la même façon, et le malheureux, tiraillé au-dessus de la ligne, ressemblait assez bien au cadavre de Patrocle, disputé par les Grecs et les Troyens.

Dans le cas tout particulier où chaque camp ne comptait qu'un seul combattant, le jeu de la traction prenait le nom spécial de *scaperda.* D'après Pollux et Eustathe, on fixait solidement en terre une poutre de la hauteur d'un homme et percée en son milieu d'un trou, dans lequel passait une corde. Les joueurs, tenant chacun une extrémité de la corde, et tournant le dos à la poutre, tiraient, cherchant à amener les épaules de l'adversaire contre la poutre, condition nécessaire pour remporter le prix.

Cette lutte fatigante a donné naissance à la locution proverbiale : tirer la scaperda, pour indiquer tout travail dur et pénible.

Nos jeux de la chaîne rompue et du court bâton ne sont pas autre chose que la dielkystinda des Grecs sous une autre forme.

Dans la *chaîne rompue,* plusieurs joueurs, assis l'un derrière l'autre, se trouvent unis, chacun croisant ses bras autour de la taille de celui qui est assis devant lui. Deux joueurs désignés par le sort saisissent les mains du joueur qui se trouve en tête et s'efforcent de rompre la chaîne. Celui-ci résiste de son mieux, s'arc-boutant à terre par les pieds et ramenant ses bras vers son corps. Si ses autres compagnons ne peuvent le retenir et

qu'il soit détaché, les joueurs désignés par le sort pour rompre la chaîne essayent de détacher le second de la même manière, et ainsi de suite jusqu'au dernier anneau de la chaîne, qui ne peut opposer qu'une résistance illusoire.

Le *court bâton* a beaucoup d'analogie avec ce jeu. Deux joueurs assis en face l'un de l'autre, les jambes étendues, les plantes des pieds juxtaposées l'une contre l'autre et bien rapprochées, empoignent un même bâton, et chacun tire à soi, s'efforçant d'enlever son compagnon de terre.

Si les joueurs sont en plus grand nombre, ils se divisent en deux camps, et chaque parti tâche d'attirer dans son camp le parti adverse.

Je pourrais presque, dans ce groupe de jeux, comprendre le *moulin à vent*, dans lequel deux joueurs, se tenant fortement par les mains, rapprochent leurs pieds l'un contre l'autre, étendent les bras, se renversent en arrière et tournoient avec une grande rapidité.

On trouve encore, parmi les jeux de lutte, l'*akinêtinda* des anciens Grecs ou jeu de la résistance. « Dans cette lutte, dit Pollux, c'est à qui restera immobile. » En d'autres termes, c'est à qui supportera sans bouger le choc de ses adversaires. Cette lutte exigeait un poids considérable, joint à une grande force musculaire, attendu que le lutteur se plaçait sur un bouclier et que ses adversaires cherchaient à l'enlever. Au dire de Pausanias, le célèbre Milon de Crotone se plaçait ainsi sur un disque huilé et se riait des efforts vains de tous ceux qui cherchaient à l'arracher de ce disque ou simplement à l'ébranler.

Notre *assaut de la butte*, autrement *roi détrôné*, n'est, au demeurant, qu'un fils de l'akinêtinda, et, s'il est un peu plus jeune que son père, il en a toute la simplicité.

Un joueur se place sur une éminence et se proclame roi. Ses compagnons cherchent à l'en déloger, l'attaquant en face, à droite, à gauche, mais jamais en arrière. L'emploi des poings est rigoureusement interdit. La lutte à main ouverte et les crocs-en-jambe sont seuls permis. Si par force ou par ruse le roi abandonne son poste, son vainqueur prend sa place et se voit aussitôt en butte aux efforts des compétiteurs, ses compagnons d'avant la victoire.

Le *cavalier*, s'il ne se présente pas comme un frère du roi détrôné, peut certainement revendiquer le titre de cousin germain. Il doit vraisemblablement son origine aux tournois. Il florissait en tout cas au quatorzième siècle.

Deux joueurs figurant les chevaux prêtent leurs dos à leurs camarades, qui figurent les cavaliers. Grimpés sur leurs montures, droits, bien en selle, les cavaliers se précipitent l'un sur l'autre, luttent en se choquant de l'épaule et du dos jusqu'à ce que l'un d'eux soit désarçonné ou jeté à terre

avec son cheval. Alors vainqueur et vaincu deviennent chevaux à leur tour, et les chevaux passent au rang de cavaliers.

Quelque amusant que soit ce jeu, il ne laisse pas que d'être dangereux si les joueurs mettent trop d'acharnement dans la lutte ou manquent de modération dans leurs coups. Pour lui, comme pour tous les jeux de lutte d'ailleurs, on ne saurait trop recommander de ne s'y livrer que sur une plaine au gazon bien épais, sur un sable fin fraîchement remué, ou sur un lit de sciure de bois ou de tan.

# JEUX DE PALET

L'ancienneté du palet. — Le jet des pierres. — Les discoboles. — Les montagnards de l'Appenzell. — Écossais et Canadiens. — La streptinda des Grecs. — L'épostracisme, le jet des écailles, et les ricochets. — Le galet. — Bombiches, galoches et bouchons. — Dans la vallée du Patia. — Au plus près du couteau. — Le casse-pot. — Les prouesses de l'empereur Vérus. — Le tonneau.

Si, parmi les jeux, un seulement remonte à la création du premier homme, on peut supposer hardiment que c'est le jet des pierres. Existe-t-il, en effet, un jeu plus simple et plus primitif que celui qui consiste à lancer des pierres contre un but quelconque? Dans cet amusement, tout sert de point de mire, tout fait projectile. Soumis à cette seule règle : atteindre le but, il ne demande aucune description, aucune explication.

Les enfants, dans l'antiquité, avaient un goût naturel très vif pour le jet des pierres. Une épigramme d'Antipater nous montre un noyer se lamentant de ce que ses branches ont été brisées sous une grêle de projectiles. Diogène, le fameux philosophe au tonneau, ou mieux à l'amphore, s'écria un jour, en voyant un enfant lancer des pierres contre une croix : « Courage, tu atteindras le but! » Mot amer, si l'on songe que la croix choisie par l'enfant comme but à ses projectiles était un instrument de supplice. D'après la réflexion de Bion, relatée par Plutarque, les grenouilles constituaient le but favori des lanceurs de pierres.

Pauvres grenouilles! J'imagine qu'elles ne prenaient guère plaisir à ce jeu-là, surtout quand elles voyaient quelques-unes d'entre elles en mourir à bon escient.

A la longue, ce jeu d'enfant devint un exercice pour les adultes et les hommes faits. On remplaça les pierres par des masses pesantes, peu faciles à manier et à diriger. Lorsque les Grecs formèrent leur constitution, ils comprirent même cet exercice au nombre des cinq qui, sous le nom de *pentathle*, composaient les fêtes olympiques. Il se nomma alors jet du disque. Le projectile affectait généralement la forme plate et

circulaire d'un disque. On le façonnait soit avec un morceau de métal, cuivre ou fer, soit avec un bois très lourd et très serré. Son diamètre mesurait la hauteur d'une tête d'homme, de sorte que, tenu dans la main, il dépassait un peu la moitié de l'avant-bras. Aux plus beaux jours de la Grèce, il prit la forme d'une lentille, aminci vers les bords et bombé en son milieu. Sa surface polie et brillante le rendait si difficile à tenir qu'il échappait à tout moment à la main qui le portait. Quelques auteurs font remonter à Persée, fils de Jupiter et de Danaé, l'invention de ce projectile, invention qui ne lui porta point bonheur, paraît-il, car, s'étant rendu à Larissa, il eut le malheur, en lançant son disque, d'y tuer son aïeul Acrisius. Semblable accident arriva du reste à Apollon, le plus adroit des dieux, lorsque, abandonnant l'Olympe, il vint à Sparte lancer le disque et tua son ami Hyacinthe. Ce qui démontre que les plus adroits commettent aussi des maladresses.

Dans l'âge héroïque où tous les Grecs alliés s'ennuyaient des longueurs du siège de Troie, ils se livraient fréquemment aux jeux de jet. Le disque se composait alors d'une masse de fer brut, nommée *solos*, sorte de galette de fonte ou d'airain, que le lutteur employait telle qu'elle était sortie de la forge, avant même que le marteau l'eût travaillée. Sa pesanteur, bien qu'elle nous soit inconnue, devait atteindre un poids énorme. En effet, dans la vingt-troisième rapsodie de l'*Iliade* d'Homère, rapsodie consacrée aux funérailles de Patrocle, et par conséquent aux jeux en usage dans ces sortes de cérémonies, nous lisons : « Le Péléide déposa un disque de fer brut que lançait autrefois la force immense d'Éétiôn. Et le divin Achille aux pieds rapides, ayant tué Éétiôn, avait emporté cette masse dans ses nefs avec d'autres richesses. Et, debout, il dit au milieu des Argiens : « Qu'ils se « lèvent ceux qui veulent tenter ce combat. Celui qui possédera ce « disque, s'il a des champs fertiles qui s'étendent au loin, ne manquera « pas de fer pendant cinq années entières. Ni ses bergers, ni ses laboureurs, « n'iront en acheter à la ville, car ce disque lui en fournira. »

Du fer pendant cinq ans! Jugez de la pesanteur d'une telle masse! Je soupçonne le bon Homère d'exagérer quelque peu les choses. Pourtant, ce bloc si lourd fut soulevé et lancé par plusieurs concurrents. Polypoitès, roi des Akhaiens, remporta le prix.

« Il lança le disque plus loin que tous, dit Homère, de l'espace entier que franchit le bâton recourbé d'un bouvier, que celui-ci fait voler à travers les vaches vagabondes. »

Il ressort de ce passage d'Homère qu'on n'assignait aucun but pour le jet du disque. Chacun lançait la masse le plus loin possible. La distance moyenne à laquelle des mains vigoureuses pouvaient pousser le projectile devint bientôt une mesure de longueur. Tout homme, dans l'antiquité, savait

ce qu'il fallait entendre par une portée de disque, comme nous savons chez nous ce que signifie une portée de fusil. Je dis signifie, je devrais dire signifiait, car, avec les nouvelles armes, les portées ont changé et changent à chaque nouvelle invention.

A l'époque impériale, les Romains s'adonnèrent à cet exercice avec autant d'entrain que les Grecs en avaient montré sur les rives troyennes pendant qu'Achille boudait sous sa tente, refusant à l'œuvre patriotique sa part de collaboration promise.

Myron, un artiste grec, qui florissait vers l'an 432 avant Jésus-Christ, nous a laissé une statue connue sous le nom du *discobole*, admirable de réalisme. Le statuaire a représenté son personnage en action, et non fixe et au repos. On y voit l'athlète au moment où, recueillant toutes ses forces, il va lâcher le disque en sautant de quelques pas en avant pour augmenter encore la vigueur et la portée du jet. Les anciens prisaient beaucoup cette statue : « Figure qui, au premier abord, paraît tourmentée et travaillée, dit Quintilien; mais ce serait ne pas avoir le sentiment des arts que de blâmer cette attitude, car son mérite consiste principalement dans la manière nouvelle dont le sujet est traité et dans la difficulté vaincue. »


LA STATUE DU DISCOBOLE.

Quelquefois, le disque, perforé au centre, se tenait à l'aide d'une corde ou d'une courroie. En Suisse, dans le canton d'Appenzell, les montagnards emploient cette méthode pour lancer au loin des pierres d'un poids considérable. Ces hommes robustes, dignes des âges héroïques, se livrent entre eux à cet exercice violent. Deux fois l'an, ils se réunissent dans un endroit déterminé. De lourdes pierres, d'un poids égal, sont mises à la disposition des jouteurs, qui, vêtus d'un simple caleçon, les lancent le plus loin possible. Ils peuvent, au moment du jet, sauter de quelques pas en avant, sans dépasser toutefois une limite préalablement indiquée à l'aide d'une ficelle tendue sur deux piquets. La masse qui tombe le plus loin donne le prix à celui qui l'a jetée. Le but fixe n'existe pas. Tantôt les Suisses lancent ces quartiers de roche avec la main seule, tantôt avec des courroies.

Au Canada, les habitants s'adonnent aussi à l'exercice du jet du disque, très pittoresquement modifié par le climat. Dans ce pays, des hivers rigoureux immobilisant pendant des mois la surface des fleuves sur une longueur de plusieurs kilomètres, les naturels lancent le disque, non plus sur la terre, mais sur la glace. La force du jet se trouve par conséquent

augmentée d'une force de glissement. Les masses de fer dont ils se servent sont, à cet effet, parfaitement polies d'un côté et munies de l'autre d'une sorte de poignée en forme d'anse, qui leur donne l'aspect d'un gigantesque fer à repasser. Ils prennent la masse par cette poignée et la lancent presque horizontalement, de façon que la trajectoire décrite par ce projectile représente une portion de parabole très allongée se confondant presque avec son axe de symétrie représenté par la surface du fleuve. La masse, au lieu donc de s'arrêter à l'endroit où elle tombe, glisse sur la glace et continue sa route pendant une certaine distance.

Les Écossais jouent à un jeu assez semblable à celui-ci. Le projectile

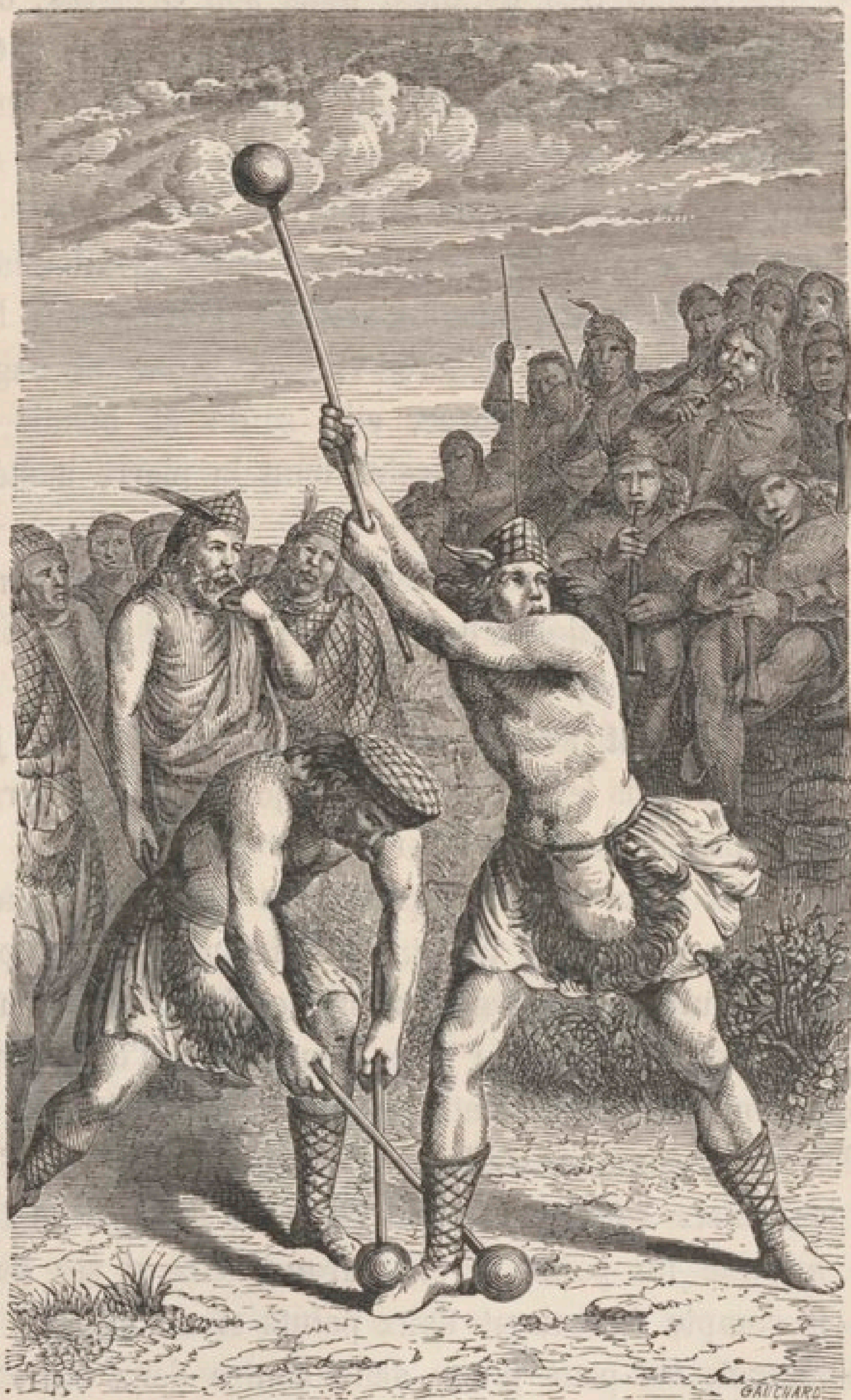


LE JET DES PIERRES DANS L'APPENZELL.

consiste en une boule de fer ou de fonte extrêmement pesante, emmanchée au bout d'un bâton qui ne mesure pas moins d'un mètre de longueur. Le lutteur saisit cette masse, prend son élan, lui imprime plusieurs tours de moulinet et la lance au loin. Un mât couché par terre limite l'endroit où le lutteur doit s'arrêter dans son élan.

Ces exercices de jet sont les ancêtres du palet. Beaucoup d'auteurs même ont pensé que les anciens n'avaient point d'autre jeu de palet que le jet du disque. C'est une erreur. Les anciens, sous le nom de *streptinda*, connaissaient le jeu de palet proprement dit. Il est vrai que Pollux seul en fait mention. « Ce jeu consistait, dit-il, à placer soit sur une table,

soit à terre, une coquille ou une pièce de monnaie, et à la faire tourner au moyen d'une autre coquille ou d'une autre pièce de monnaie qu'on lançait. » Ce qui veut dire que l'habileté du joueur consistait à jeter sa coquille de façon que sa tranche vînt frapper sur le bord de celle qui




LE JEU DU MARTEAU EN ÉCOSSE.

était à terre pour la faire tourner. Voilà bien, si je ne me trompe, le jeu de palet tel que nous le jouons encore.

Bien plus, les Grecs jouaient comme nous à lancer horizontalement des palets sur l'eau. Ils appelaient *épostracisme* ce jeu que nous nommons *les ricochets*. Tous les lexicographes de l'antiquité en font mention; ils ajoutent même qu'il constituait un très agréable spectacle. « On lance,

dit Pollux, une coquille marine sur la surface de l'eau; on compte les bonds que dans sa course elle fait avant de plonger, et la victoire appartient à celui dont la coquille a fait le plus de ricochets. »

Les Romains connaissaient ce jeu sous le nom de *jet des écailles*. Minutius Félix, écrivain latin du troisième siècle après Jésus-Christ, nous en donne une description très détaillée dans son *Octavius*, ouvrage apologétique de la religion chrétienne. Octavius se promenait à Ostie, sur les bords de la mer, quand il rencontra une troupe d'enfants qui s'amusaient à faire des ricochets, ce qui permet à l'auteur de décrire ainsi le jeu : « On choisit sur le rivage une pierre plate et ronde, polie par le mouvement des flots; on la tient horizontalement entre les doigts; puis, inclinée, penchée le plus près possible du sol, on l'envoie sur la surface de l'eau. La pierre, animée d'une légère vitesse, glisse et nage sur le dos de la mer; mais, lancée avec force, elle saute et bondit sur les flots qu'elle rase. On proclame vainqueur celui dont la pierre a été le plus loin et a ricoché le plus de fois. »

Voilà une description bien exacte des ricochets, et telle, qu'elle peut textuellement servir encore aujourd'hui pour expliquer ce jeu. Inutile donc d'insister davantage.

Jardin, promenade, tout terrain uni peut servir pour le jeu de *palet*. Afin de savoir l'ordre dans lequel ils doivent jouer, les joueurs tracent une raie sur le sol et lancent leur palet sur cette raie de façon à en approcher le plus près possible. Celui qui en approche le plus près joue le premier, et ainsi de suite. Le numéro 1 lance, à la distance qui lui plaît, un palet plus petit que les autres et qu'on nomme *cochonnet*, probablement pour la même raison que celle que je vous donnerai à l'occasion des jeux de boules. Il jette alors ses deux palets le plus près possible de ce cochonnet, devenu but. Les autres joueurs s'efforcent, à tour de rôle, de s'en approcher. Quand tous les palets sont tombés, celui dont le palet se trouve le plus près du but marque un point; il en marque deux si ses deux palets en sont voisins. Il compte également deux points si un seul de ses palets recouvre le cochonnet. On peut jouer deux contre deux ou en deux camps opposés.

L'adresse du jeu consiste à s'approcher du but. Il faut pour cela lancer le palet de façon que le bord vienne piquer en terre en tombant, pour qu'il reste à la place même où il tombe. Afin d'atteindre ce résultat, on tient le palet entre le pouce et l'index, non horizontalement, mais un peu incliné vers la terre, puis, au moment de le lâcher, on lui donne par un coup de poignet un léger mouvement de rotation de gauche à droite. Les joueurs devront donner la préférence aux palets un peu lourds.

Sous le nom de *franc du carreau* on jouait, au seizième siècle, un jeu

de palet beaucoup plus simple que celui-ci. Sur la terre ou sur un plancher, on dessinait un carré, dans lequel les joueurs tâchaient de jeter un palet ou une pièce de monnaie. Ils devaient éviter de jeter le palet sur les lignes, et chercher à tomber au milieu du *carreau*, comme cela se pratique aussi à la marelle, bien que ce jeu soit tout différent : à la marelle, on trace différents carrés ou triangles sur la terre, tandis qu'au franc du carreau on peut jouer sur les pavés égaux et réguliers d'une rue ou sur le plancher d'un appartement. Celui-là gagne dont la pièce reste franchement sur le milieu d'un pavé, ou le *franc du carreau*, sur l'endroit le plus éloigné des raies ou bords du carreau.

Le jeu de *galet* constitue une variété du jeu de palet. Pour jouer ce jeu, on prend une espèce d'auge en bois dont le fond, très uni, se recouvre de sable fin. On creuse à l'extrémité de cette auge un petit fossé, comme le noyon du jeu de grosses boules. En avant de ce fossé et à une assez grande distance, on trace une marque visible qui sert de but. Les joueurs se placent à l'autre extrémité de l'auge, munis d'un large disque de fer ou de cuivre nommé galet. Chacun d'eux lance son galet à son tour, en le faisant glisser horizontalement sur le sable, cherchant à se placer le plus près possible du but, soit directement, soit en débusquant son adversaire pour le pousser dans le fossé. Les règles sont les mêmes que pour le jeu de palet.

Les naturels des îles Tonga s'exercent à une sorte de jeu de palet qu'ils nomment *lafo*. Ceux des îles Sandwich, au dire du capitaine Cook, se servent à cet effet de petits morceaux d'ardoises polis, plats, arrondis, du diamètre de nos boules, mais ne mesurant que quelques millimètres d'épaisseur.

Au moyen âge, les joueurs de palet jouaient avec deux briques. L'une servait à marquer l'endroit où les concurrents devaient se placer; l'autre, chargée des enjeux, remplaçait le cochonnet. C'est là l'origine de notre jeu de bouchon actuel. Certaines villes avaient des places affectées au jeu de palet, comme elles en avaient d'autres spécialement réservées au jeu de mail ou au jeu de boules. Ce jeu se nommait la *bombiche* ou la *galoche*. Quelquefois on remplaçait la brique soit par le couvercle d'un étui ou d'une écritoire, soit par un bouchon de liège; on cherchait alors à renverser la bombiche ou galoche avec des palets.

Les pièces éparpillées appartenaient à celui dont le palet était le plus proche. *Galoche* signifie proprement talon de bois d'un soulier ou d'un sabot. On s'en servait sans doute autrefois pour but; *bombiche* vient de bomber : un but qui bombe. Ce jeu porte aujourd'hui le nom de *bouchon*.

Chaque joueur se munit de deux palets. Celui qui joue d'abord lance son premier palet, mettant tous ses soins à le placer le plus près possible

du bouchon. Avec son second palet, il tâche par un coup vigoureux et adroit de renverser le bouchon, de le pousser au loin, pour que l'enjeu, en tombant à terre, reste plus rapproché d'un de ses palets que du bouchon.

Il n'existe peut-être point de jeu qui soit aussi universellement répandu que le modeste *bouchon*. On le rencontre dans tous les pays, dans les plus humbles villages, plus ou moins modifié de forme, mais toujours le même comme principe. Un voyageur français, M. Ed. André, chargé par notre gouvernement d'une mission dans l'Amérique équinoxiale, trouva ce jeu établi dans la vallée du Patia, au village d'el Bordo, village si peu important sur notre terre qu'on ne le trouve même pas indiqué dans les géographies colombiennes. Le dimanche, au sortir de la messe, les habitants d'el Bordo rentrent chez eux. Les femmes quittent leurs socques, sorte de morceau de bois évidé en dessous, et s'occupent de la confection du déjeuner. Les hommes organisent des jeux. Celui-ci, à genoux, apprend à son chien à n'obéir qu'au commandement; celui-là se livre au plaisir de gratter sa guitare. D'autres, plus amis du mouvement, jettent des *pesos*, ou pièces de monnaie, le long d'un bâton, nommé *palo*, qu'il s'agit d'atteindre ou d'approcher, exactement comme la brique du moyen âge. Seulement les joueurs, divisés en deux camps, perdent leur individualité pour laisser tous les enjeux à la masse.

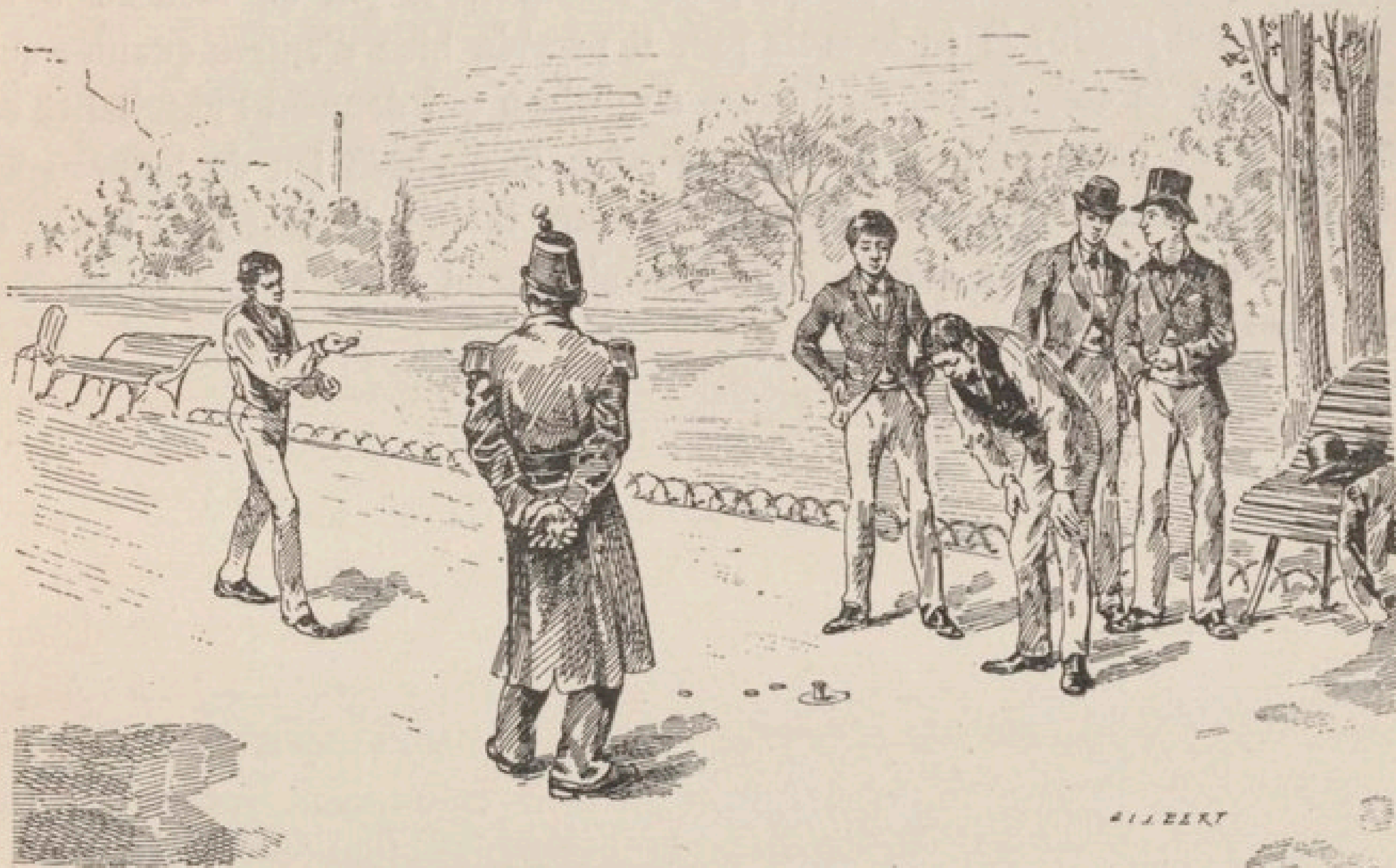
Ce jeu de *palo* me remet en mémoire un jeu du moyen âge que nos anciens poètes appellent *au plus près du couteau*. Il consistait à piquer un couteau ou quelquefois même un clou, au bord d'une table, au milieu d'un des côtés. Les joueurs jetaient alors sur ce but un palet ou un écu. Celui qui se trouvait le plus rapproché du pied du couteau gagnait, pourvu toutefois que son écu ne fût pas tombé à terre. Ce jeu est, paraît-il, encore en usage dans la Saintonge. En tout cas, dans nos fêtes patronales on le joue encore en remplaçant les palets par des anneaux; il s'agit, non plus d'approcher près du couteau, mais bien d'enfiler l'anneau dans le couteau.

Scarron nous parle d'un autre jeu de palet connu au dix-septième siècle et qu'il nomme le *casse-pot*. Dans ce jeu on plaçait sur une hauteur un pot fêlé ou ébréché, et l'on achevait de le casser en lui jetant des pierres d'une certaine distance. Mais ce jeu est-il bien spécial au dix-septième siècle? Je le soupçonne fort de n'être qu'un divertissement bachique que les Grecs de l'âge d'or devaient bien connaître, eux les grands adorateurs de Bacchus, et qui consistait à casser les amphores que l'on avait vidées. En tout cas, il remonte au moins au deuxième siècle de notre ère, à l'époque où l'empereur Vérus régnait avec Marc-Aurèle. Cet empereur des ivrognes plutôt que des Romains courait sou-

vent les cabarets, au dire de son historien Capitolinus, et prenait plaisir à casser avec de grosses pièces d'or les coupes qu'il vidait.

Après avoir, pendant des années, je dirai même pendant des siècles, jeté le palet contre un but mobile ou fixe, les amateurs s'avisèrent de prendre une barrique vide, de la percer de trous semblables à celui de la bonde et de s'exercer à faire entrer dans ces trous des pierres, des fruits ou des pièces de monnaie. Chaque trou avait une valeur déterminée. Le joueur qui faisait le plus de points gagnait la partie. De ce jour date l'invention du jeu de tonneau.

Les fabricants de jouets, s'emparant de cette idée, construisirent des tables spéciales, perforées de trous ronds ou carrés. Ils recouvrirent les



LE BOUCHON.

trous carrés d'une planchette fixée sur un axe en son milieu, ce qui lui permet de basculer au contact du palet et de laisser ce dernier pénétrer dans le trou. Ils les garnirent en outre d'un anneau de fer qui rejette le palet ne se présentant pas en droite ligne. Sur le devant du jeu se dresse un moulinet tournant sur un axe. Pour entrer dans le trou que protège ce moulinet, il faut que le palet frappe à plat sur l'aile qui s'offre au joueur. Derrière ce moulinet et au centre du jeu apparaît la gueule de quelque animal, ou bien une conduite en fonte de forme recourbée présentant au joueur une ouverture rectangulaire. Au-dessous de la table, des tablettes inclinées reçoivent les palets passés dans les trous et les conduisent sur le devant du jeu, où ils sont arrêtés par un rebord sur lequel on lit le nombre de points correspondant à chaque ouverture. Ce nombre varie

suivant la difficulté de l'ouverture. Soit 1000 pour la gueule d'animal, 500 pour le moulinet, 200 et 100 pour les trappes, 90 à 10 pour les trous ronds ordinaires.

Chaque joueur, placé à un but déterminé, lance 8 à 10 palets de suite, puis il additionne le nombre de points obtenus. Celui qui atteint le premier le nombre fixé pour la partie gagne l'enjeu. Les palets qui se logent dans les tablettes sans passer par la table sont nuls, aussi bien que ceux qui tombent hors du tonneau.

Les marchands de vin de la banlieue de Paris installent des jeux de tonneau sous les charmilles qui ombragent leurs établissements, dans l'unique but de retenir chez eux les habitués du comptoir et de leur faire jouer la consommation. Est-ce une raison pour consigner le jeu de tonneau à la grille de son jardin? Je ne le crois pas. Il possède bien d'autres qualités qui compensent ce défaut. Les maîtresses de maison qui donnent l'hospitalité ne me dédiront pas. Combien de fois, en effet, le modeste jeu de tonneau les a-t-il tirées d'embarras, en permettant à leurs invités de passer le temps et d'attendre patiemment que la cuisinière ait donné à ses sauces la couleur convenable?

# JEUX DE QUILLES

Le cyndalisme des Grecs. — Le piquarome du moyen âge. — Le jeu des couteaux de l'ancienne Égypte. — Le jeu des bâtons chez les Samoyèdes. — Les quilles au bâton et le rapeau. — Les quilles ordinaires. — Boileau imitateur de Malherbe. — La carambole. — Le siam.

Les quilles remontent aux temps héroïques où les hommes, plutôt soldats que laboureurs, passaient la meilleure partie de leur existence dans les camps. Elles n'étaient alors que de simples piquets. Souvent même, faute de piquets, les soldats se servaient de leurs javelots, et jouaient à un jeu nommé *cyndalisme* par les Grecs, parce qu'ils appelaient *cyndalè* ce que nous nommons un piquet.

Pollux, toujours très précieux à consulter pour l'étude de l'antiquité grecque, nous a laissé quelques lignes qui nous permettent de reconstituer ce jeu. On piochait la terre; on l'arrosait pour la rendre plus molle. Chaque joueur, armé d'un piquet, le lançait dans ce terrain préparé, de façon qu'il y pénétrât le plus profondément possible. C'était en effet un point de la plus haute importance, car l'habileté du joueur suivant consistait à lancer son propre piquet de sorte qu'avant de le planter en terre il chassât, en le frappant en tête, un de ceux des joueurs précédents.

Ce jeu était tellement répandu en Grèce, qu'il avait donné naissance au proverbe : « Un clou par un clou, un piquet par un piquet, » proverbe que nous employons encore sous cette forme beaucoup plus simple : « Un clou chasse l'autre. »

Le cyndalisme pourrait bien être, au demeurant, le jeu de l'Œnegeum, si fort prisé des prétendants de Pénélope, et au sujet duquel les auteurs anciens ne nous ont laissé aucun détail. Il se jouait en France, au quatorzième siècle, sous le nom de *piquarome,* nom qu'il conserve encore en Sologne, et assez curieux, je crois, pour mériter une explication. Il vient d'un usage de la liturgie catholique, qui voulait que, pendant la semaine sainte, les cloches fussent remplacées, dans les jours des Ténèbres, par

des crécelles et des maillets. Le peuple disait alors que les cloches étaient allées *à Rome* demander au pape l'autorisation de faire gras. Dans le jeu des piquets on *pique à Rome*, c'est-à-dire que l'on cherche à *piquer* son bâton de façon à envoyer *à Rome* celui dont le piquet, frappé en tête, sort en dehors du jeu le plus loin possible.

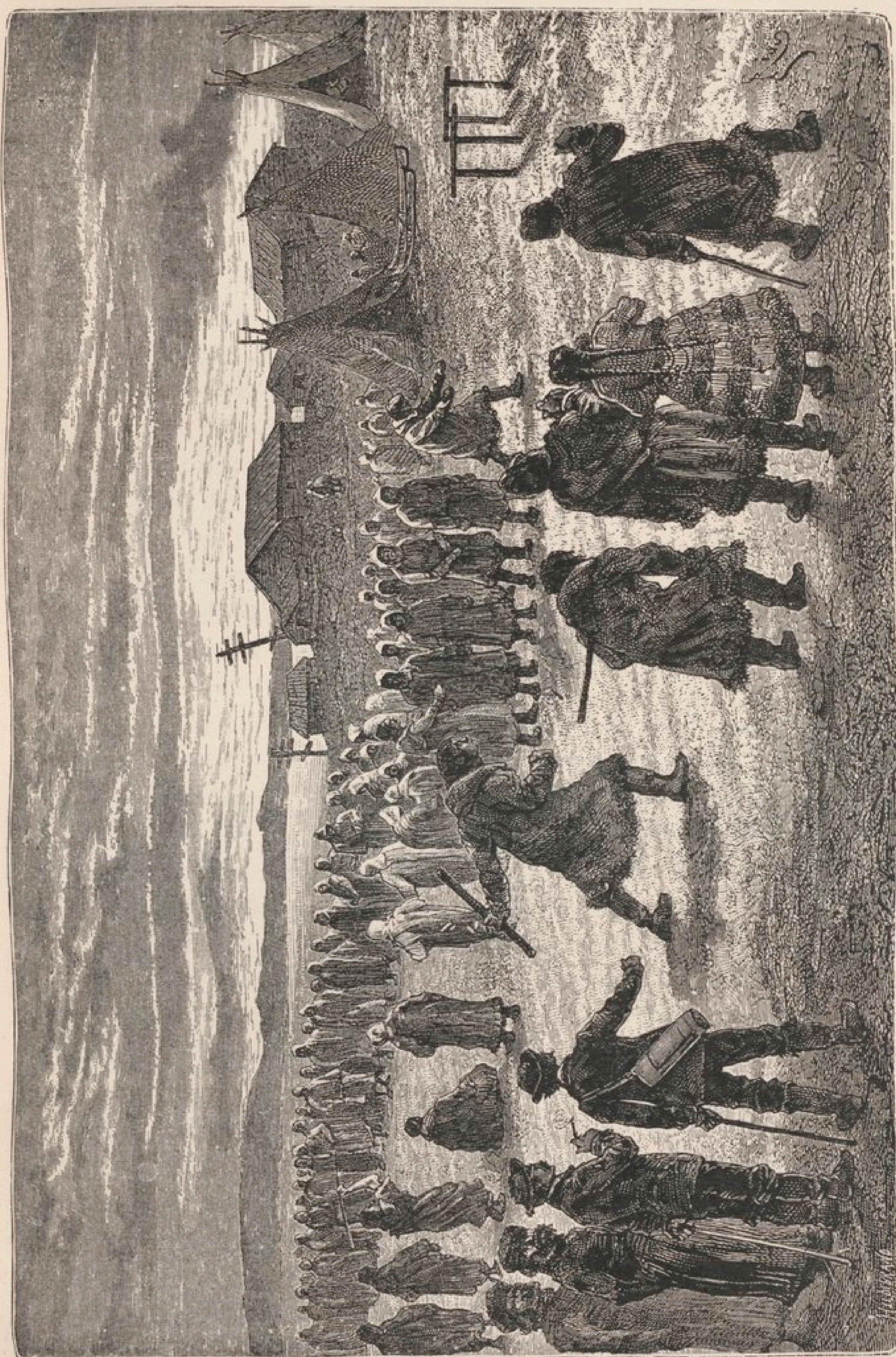
Sur les monuments de l'ancienne Égypte, on voit assez souvent représenté un jeu, analogue à celui-ci, et que les Grecs devaient certainement connaître, bien que les auteurs qui traitent habituellement de cette partie des mœurs ne le mentionnent pas. Il consiste à piquer des couteaux dans un espace déterminé.

Les Chinois et les Japonais passent pour très habiles dans cet exercice. Les jongleurs de la Chine et du Japon en arrivent même à si bien mesurer leurs coups, qu'en mettant un homme en croix le long d'une planche, ils plantent des couteaux avec une régularité parfaite tout autour de sa tête et entre les doigts de ses mains. Ce jeu des couteaux est si naturel, que tous les peuples doivent le savoir. Donnez un couteau à un enfant : à peine l'aura-t-il ouvert, vous verrez qu'il cherchera à le planter dans l'écorce du premier arbre qu'il rencontrera sur sa route, au risque de briser la lame de ce nouveau joujou.

Lorsque le docteur Nordenskiöld, à la recherche d'un passage entre le nord de l'Europe et le détroit de Béring, atterrit au pays des Samoyèdes, il trouva les habitants jouant à un jeu que nous pouvons regarder comme un intermédiaire entre le cyndalisme et notre jeu de quilles actuel. Il ressemble même beaucoup au jeu que nous nommons encore aujourd'hui le jeu de quilles au bâton, et dont je vous entretiendrai tout à l'heure. Quand les Samoyèdes veulent jouer à ce jeu, ils plantent en terre un certain nombre de piquets : soit quatre par exemple. Ils forment deux rangs de deux piquets chacun; dans chaque rang, un troisième piquet est posé horizontalement sur les deux autres. Les joueurs se placent à tour de rôle à une distance déterminée, munis d'un fort bâton de 60 à 80 centimètres. Ils le lancent vigoureusement contre les piquets en s'efforçant de les abattre. Ces peuplades sauvages, inintelligentes, primitives, pratiquent cet exercice avec passion.

En France, pendant les époques mérovingienne et carolingienne, on jouait aux quilles à peu près comme les Samoyèdes. Nous en trouvons trace dans quelques poésies manuscrites de ces époques. On plantait les piquets, au nombre de sept, dans du sable. Le joueur, placé fort loin, jetait sur eux, pour les frapper en tête et les abattre, un bâton de la longueur d'une aune, soit environ $1^{m},20$. Ce jeu portait et porte encore le nom de *quilles au bâton*.

Quel est l'inventeur qui imagina un beau matin de remplacer les piquets



JEU DE BATONS CHEZ LES SAMOYÈDES.

ou quilles par des morceaux de bois longs et ronds, plus minces par le haut que par le bas, et pouvant conséquemment se tenir debout sans être enfoncés dans la terre? Quel est l'autre joueur qui imagina de remplacer par une boule le bâton employé pour abattre ces quilles? Impossible de répondre. Un jour, peut-être, un vieux parchemin, déchiqueté par les rats, donnera réponse à ces questions. En attendant, les noms de ces joueurs demeurent aussi ignorés que ceux de ces sublimes artistes qui créèrent la plupart des chefs-d'œuvre du moyen âge. Petites ou grandes, les inventions les plus vivantes restent souvent anonymes.

Depuis des siècles déjà, nous jouons aux quilles à la boule. Dans l'origine, on connaissait ce jeu sous le nom de *rapeau* ou *rampeau*. On rangeait trois quilles sur une seule ligne. Chaque joueur, avec une boule, essayait de les abattre d'un seul coup. S'il n'en abattait aucune, on l'expulsait du jeu. Pour y rentrer, il fallait qu'il déposât une somme égale à l'enjeu total. On appelait cette action : *rempeler*. Le joueur qui abattait les trois quilles d'un seul coup de boule gagnait la partie. *Rempeler* signifiant *rappeler* au jeu, les quilles prirent le nom de *rapeau*. Celui de rampeau, que quelques auteurs lui donnent, n'est vraisemblablement qu'une corruption de rapeau. On trouve ce jeu encore en vigueur dans le bas Poitou, dans le Dauphiné, dans l'Auvergne et dans quelques autres provinces.

Le jeu actuel le plus ordinaire se compose de neuf quilles et d'une boule. Les quilles peuvent avoir des dimensions variables. Quant à la boule, pour être bien proportionnée, il faut que son diamètre soit les trois cinquièmes de la hauteur d'une quille. On choisit pour jouer un terrain plan et bien uni. Les quilles y sont placées trois par trois sur trois rangs parallèles, espacés de la longueur d'une quille. Elles forment ainsi un carré. A une grande distance de ce carré et dans le prolongement d'une des diagonales, on marque le but d'où les joueurs devront lancer la boule, en cherchant à abattre le plus de quilles possible.

Chaque joueur joue à tour de rôle, suivant le rang que le sort lui a désigné. Ce tirage au sort se fait d'une façon toute spéciale. Un joueur fait rouler la boule; sitôt qu'elle est arrêtée, les autres joueurs lancent chacun une quille sur cette boule, comme s'ils jouaient au palet. Celui qui approche le plus près de la boule joue le premier, et ainsi de suite. On nomme *quiller* cette façon de prendre son rang.

Le joueur qui a poussé la boule compte autant de points qu'il a fait tomber de quilles. Suivant les conventions, il joue un seul coup ou deux coups de suite. On relève les quilles abattues toutes les fois qu'un nouveau joueur se met en ligne. Une quille qui ne tombe qu'après l'arrêt de la boule compte pour le joueur, si elle a été touchée par la boule ou par

une quille tombée. L'adversaire compte pour lui toute quille penchée qui tombe lorsqu'il relève le bois, c'est-à-dire les quilles abattues.

Toute quille abattue, ai-je dit, vaut un point à celui qui l'abat. Il faut excepter de cette règle la quille du milieu. Elle vaut trois points et même neuf si elle est abattue seule et projetée hors du jeu du même coup. Pour obtenir ce résultat, il ne faut pas rouler la boule, mais la lancer en l'air en mesurant bien la distance, de façon qu'elle retombe sur la quille du milieu en la frappant en tête. En Sologne, on nomme cette quille le *Colas*. Ce nom de *Colas* pour *Nicolas*, comme nous l'avons déjà vu dans le colin-maillard, est très remarquable; il se donne en général, dans un grand nombre de jeux d'enfants, à celui qui est au milieu des joueurs, fait le niais et sert de but, de plastron à leurs quolibets.

Quelquefois, avant de commencer la partie, les joueurs déterminent le nombre de points qu'il faudra atteindre pour gagner. Si un joueur *brûle*, c'est-à-dire s'il dépasse ce nombre, il perd tous les points qu'il a pris précédemment, et joue de nouveau comme si la partie commençait pour lui. Suivant d'autres conventions, on limite la perte du brûlé à la moitié plus un du nombre de points voulu pour faire la partie.

Boileau aimait fort à jouer aux quilles. Sur la fin de sa vie, se plaignant d'une extinction de voix et d'une surdité qui lui interdisaient le monde et la cour, il ne recevait plus de visites. Quelques intimes seulement venaient à Auteuil et franchissaient le seuil de cette jolie maisonnette à un étage, aux murs tapissés de vigne, que le critique avait achetée des libéralités du roi. Racine jeune fréquentait la maisonnette d'Auteuil; il nous raconte, dans un Mémoire sur la vie de son père, qu'il jouait souvent aux quilles avec l'auteur de l'*Art poétique*, qui excellait si bien à ce jeu, paraît-il, que le jeune Racine le vit souvent abattre les neuf quilles d'un seul coup de boule. « Il faut avouer, disait Boileau à ce sujet, que j'ai deux grands talents aussi utiles l'un que l'autre à la société et à un État : l'un de bien jouer aux quilles et l'autre de bien faire les vers. »

Dans ses odes et ses satires, imitateur d'Horace et de Juvénal, Boileau, dans cette saillie, imitait Malherbe, un de ses ancêtres en censure, que ses contemporains nommaient le Tyran des mots et des syllabes. Ce Normand, d'humeur brusque et violente, qui, je crois, eût préféré perdre sa langue plutôt que de manquer l'occasion de lancer un bon mot, tenait en médiocre estime l'art de faire des vers, et le traitait même de puérilité. Un jour un écrivain de son temps se plaignait devant lui que les poètes manquaient absolument de tout, tandis que les militaires, les financiers, les abbés, les courtisans nageaient dans l'abondance et recevaient de tous côtés des récompenses de toutes sortes. « C'est fort bien fait, répondit Malherbe, faire autrement serait folie. Il n'y a que les métiers qui méritent

salaire, et c'est sottise de prendre la poésie pour un métier. Celui qui passe son temps à faire des vers ne doit espérer d'autre récompense que son plaisir. Un bon poète n'est pas plus utile à l'État qu'un bon joueur de quilles. » O poètes mes contemporains, si habiles à ciseler le vers et à faire sonner les rimes, que dites-vous de cette maxime? et combien d'entre vous sont de l'avis de Malherbe et de Boileau?

On joue encore aux quilles *au rapport* ou *à la poule*. Chaque joueur dans ce cas met un enjeu; et quand tous les joueurs ont successivement lancé la boule, suivant le rang obtenu en quillant, la somme totale des enjeux appartient à celui dont la boule a renversé le plus de quilles.



JEU DE QUILLES.

Deux ou plusieurs joueurs ont-ils atteint le même nombre, les autres joueurs doublent la mise, c'est-à-dire qu'ils mettent à la poule un nouvel enjeu, et la partie recommence.

Ce jeu, fort en honneur dans les campagnes de France, se joue avec d'énormes quilles d'un mètre de haut. La boule, proportionnée à ces quilles géantes, ne peut être facilement maniée que par des mains vigoureuses, d'autant plus que les joueurs se placent au moins à cent pas des quilles. Dans le Midi, cet exercice devient une lutte. Ceux qui veulent y prendre part doivent abattre trois quilles d'un seul coup de boule, et renouveler trois fois, dans tout le cours du jeu, ce tour de force et d'adresse. Le joueur qui, dans une fête publique, remplit ces conditions, est proclamé vainqueur. Les arbitres du jeu lui décernent un prix, se composant

généralement d'un menu bétail, et il rentre au village aux sons des hautbois et des tambourins.

En Normandie, on joue le jeu de poule un peu différemment sous le nom de *carambole*. Les quilles sont dressées sur un plancher limité par un rebord circulaire de 30 à 40 centimètres. Un autre long plancher étroit, muni également de rebords, dans le genre des canaux amenant l'eau sur la roue d'un moulin, sert de chemin à la boule. On la roule dans ce canal, et celui qui renverse le plus de quilles empoche l'enjeu.

A ces grands jeux de jardin et de campagne se rattachent deux jeux de quilles plus modestes et faciles à jouer dans un appartement; ils se nomment *les quilles sur table* et *les quilles des Indes* et rentrent plus spécialement dans la catégorie des jouets.

Les jeux, comme les peuples, ont souvent une légende pour origine; or la légende rapporte que le *siam* s'introduisit en France, sous Louis XIV, à l'époque où les ambassadeurs siamois vinrent rendre hommage au Roi-Soleil. Je crois peu à cette origine. Dans la liste des jeux du seizième siècle que nous donne Rabelais se trouve en effet le jeu de la *boule plate*, et, bien que j'ignore en quoi il consistait, son nom seul semblerait prouver qu'il n'était autre chose que le siam, ainsi qu'on peut s'en convaincre en lisant l'explication de ce jeu.

Le siam exige un terrain parfaitement uni, légèrement battu même. L'aire d'une grange, le plancher d'une chambre, lui sont favorables. Il faut treize quilles. Neuf forment le cercle; la dixième se place au centre de ce cercle; les trois autres se mettent sur une seule ligne en tête du jeu. Au lieu de boule, les joueurs se servent d'un disque de bois dur et compact, dont une face, moins grande que l'autre, donne à la tranche la forme d'un biseau, de sorte que ce disque, une fois lancé, fait plusieurs fois le tour des quilles et décrit une spirale qui va toujours en se rétrécissant. Après avoir tourné autour du jeu, il y pénètre et renverse toutes les quilles qu'il rencontre sur son passage. On ne peut compter les points tant que le disque n'a pas tourné au-dessus des trois quilles de tête.

La première quille de tête vaut trois points, la seconde quatre, la troisième cinq. Les quilles du cercle valent un, celle du centre neuf. Les autres règles sont celles des quilles ordinaires. La grande habileté consiste à bien se rendre compte de l'inclinaison qu'il convient d'imprimer au disque et de la vitesse qu'il faut lui donner. Avis à ceux de mes lecteurs qui voudront se livrer aux plaisirs de ce jeu soi-disant asiatique.

# JEUX DE BOULES

L'exercice de la boule dans l'antiquité. — Une ordonnance de médecin quelque trois cents ans après Jésus-Christ. — L'étymologie du mot *boulevard*. — La longue boule; la courte boule; le cochonnet. — Ce qui arriva un soir à l'illustre Turenne. — Comment en Espagne se termine souvent une partie de boules. — Les sociétés de bouleurs en province. — Le trou-madame. — Le passe-boules.

Les Grecs ont-ils connu l'exercice de la boule? Voilà une question à laquelle on a répondu négativement pendant de longues années, et pourtant les Grecs pratiquaient cet exercice avec méthode. Les médecins le recommandaient même aux personnes convalescentes ou faibles de constitution. Oribase, un médecin grec, né vers l'an 325 après Jésus-Christ, ayant recueilli en abrégé, d'après les ordres de l'empereur Julien, tous les anciens livres de médecine, nous fournit quelques détails relatifs à l'exercice de la boule. Ce n'était pas un jeu d'après l'acception propre du mot, mais un exercice d'hygiène pratiqué dans les gymnases. Il rendait plus souples ceux qui en usaient, fortifiait leurs fonctions vitales. Il y avait plusieurs espèces de boules, une petite, une moyenne, une grosse, une très grosse et une creuse.

Dans l'exercice de la grosse boule, les mains, soutenant la boule, se trouvaient élevées au-dessus de la tête, de telle sorte que les reins s'infléchissaient et participaient à l'exercice. Les joueurs marchaient parfois sur la pointe des pieds pour faciliter l'effort qui élevait la main; d'autres fois ils sautaient en lançant la boule : car les joueurs lançaient la boule devant eux, soit en restant en place, soit en marchant, soit en courant.

La très grosse boule renforçait les bras; on la lançait des deux mains; ce qui constituait un exercice violent, non seulement mauvais pour les malades et les convalescents, mais dangereux pour les gens bien portants. Quant à la boule creuse, espèce de ballon, on la jouait comme la boule en courant. Elle offrait, paraît-il, de grandes difficultés, et le joueur en la lançant n'y pouvait développer aucune élégance. L'auteur que cite Oribase ne nous disant pas pourquoi, nous courons les risques de ne jamais sortir de notre ignorance.

Les anciens aimaient beaucoup à lancer des objets loin devant eux. Le lancement du disque formait un des jeux les plus répandus dans la Grèce. Il s'agissait d'abord, ainsi que nous l'avons vu, non d'atteindre un but déterminé, mais de pousser le disque ou tout autre objet lancé le plus loin possible. Or, puisque les Grecs connaissaient les boules et les lançaient en avant, nous pouvons donc supposer qu'ils en arrivèrent à transformer cet exercice en jeu, déclarant vainqueur celui dont la boule s'arrêterait le plus loin de son point de départ. Ce ne fut sans doute qu'au temps de la conquête romaine, alors que la race dégénérait, qu'on songea à remplacer la force par l'adresse en déterminant un but fixe. Bien que l'époque exacte de cette transformation reste difficile à préciser, on peut affirmer qu'elle eut lieu, car c'est sous cette forme que nous trouvons, au treizième siècle, le jeu de boules établi en France et constituant ce que nous nommons aujourd'hui le jeu des grosses boules.

La première mention qui soit faite de ce jeu, dans les ordonnances royales, date du 23 mai 1369. Charles V, dit le Sage, gouvernait la France, et bataillait contre l'Espagne et l'Angleterre pour conserver l'intégrité de son royaume fortement endommagée par les armées de ces deux pays. Du Guesclin promenait son épée victorieuse au centre et au midi, et Charles V, se sentant plus fort, venait de se faire donner par la cour des pairs sentence pour confisquer l'Aquitaine. C'était le moment de rassembler le plus de soldats possible pour chasser les Anglais dans un dernier effort. Le roi regarda autour de lui et vit ses sujets beaucoup plus occupés à jouer aux boules qu'à s'exercer au maniement des armes. Il lança son ordonnance défendant ce jeu et quelques autres encore, sous peine d'une amende de quarante sols parisis. Cette ordonnance enjoignait aux sénéchaux, baillis et comtes d'instituer, au lieu et place des jeux de boules, des tirs à l'arc ou à l'arbalète, et de décerner des récompenses aux plus habiles tireurs. Ces jeux de boules se trouvaient disposés dans de longs espaces verdoyants sur les remparts des villes, qu'on désignait communément par le nom de *boules verds*, nom qui, par la substitution de voyelle, substitution si commune en France et autour de Paris, s'est transmis aux boulevards, sortes de promenades plantées d'arbres tout le long des remparts des villes. Cette étymologie rend admissible l'autre orthographe, *boulevart*, citée par l'Académie, puisque le *d* de *verd* se changea à la longue en *t* pour donner à ce mot sa forme moderne *vert*, le *d* n'étant plus conservé que dans les dérivatifs *verdure*, *verdir*, *verdoyer* et autres. Mais fermons vite les crochets de cette parenthèse étymologique et revenons à nos boules.

Malgré l'ordonnance royale, les joueurs de boules n'en continuèrent pas moins leurs exercices. Les grands seigneurs, chargés de l'exécution de

l'ordonnance, faisaient aplanir dans les parcs et dans les fossés de leurs châteaux des terrains propres aux jeux de boules. A certains jours, les joueurs de différentes communes se réunissaient entre eux, et engageaient des luttes d'autant plus vives que chacun mettait en jeu l'honneur de son clocher. Aujourd'hui de semblables concours existent encore dans quelques départements, surtout dans ceux du midi de la France.

L'emplacement nécessaire à l'établissement d'un jeu de grosses boules doit être parfaitement uni, long de 24 à 30 mètres, et suffisamment encaissé pour que les boules, une fois lancées, ne puissent dévier à droite ou à gauche. Un fossé transversal limite cet emplacement à chacune de ses extrémités; on le nomme *noyon*. Près de ces fossés, à un mètre de distance environ et au centre, on plante un piquet et on l'enfonce à ras du sol. Ce piquet constitue le but.

Si le nombre des joueurs ne dépasse pas deux ou trois, chacun joue pour son propre compte. Si ce nombre dépasse le chiffre trois, les joueurs peuvent alors former des sociétés d'un nombre égal de personnes ou deux camps égaux. Quelle que soit la division adoptée, chaque joueur prend deux boules, et tire au sort l'ordre dans lequel il doit jouer. Le numéro 1 lance une boule, et la roule de manière qu'elle s'arrête le plus près possible du but. Il cède sa place au numéro 2, qui roule aussi une de ses boules, et cherche à la loger plus près du but que ne l'est celle de son adversaire. S'il y parvient, le numéro 1, ou tout autre joueur de son camp, se poste à la place du numéro 2 et lance une autre boule. S'il n'y parvient pas, il doit lui-même lancer sa seconde boule ou prier un de ses associés d'en jouer une.

Lorsque toutes les boules se trouvent jouées, le joueur, ou les joueurs suivant que la partie est individuelle ou collective, compte autant de points que de boules placées entre le but et la première boule de ses adversaires. La partie complète se compose généralement de trois manches de quinze points chacune. Il suffit de faire deux manches pour la gagner.

Placer ses boules le plus près possible du but et chasser celles de son adversaire : toute l'habileté du jeu réside dans ces deux points. Une boule tombe-t-elle dans le noyon, elle est morte et ne peut plus compter, même si, par un accident quelconque, elle ressortait du noyon. On la dit *noyée*. Toute boule placée près du but et qui tombe dans le noyon, frappée par la boule d'un adversaire, se trouve également noyée.

Il existe un autre jeu de boules que tout le monde connaît, parce qu'il ne demande pas pour le jouer un emplacement spécial, et que tout terrain lui convient, pourvu qu'il soit vaste et à peu près plan. Une allée de jardin, une chaussée de route, un gazon de pelouse ou de prairie suffisent. Chaque joueur prend deux boules de moyenne grosseur, et celui

que le sort a désigné pour jouer le premier lance devant soi, à la distance et dans la direction qui lui convient, une petite boule d'os, de fer ou de bois, qui doit servir de but, et qu'on nomme *cochonnet*, sans doute parce que, en roulant la première dans la poussière ou dans la boue, elle se souille comme un petit cochon. Il roule aussitôt après une de ses boules, afin de la placer le plus près possible de ce but improvisé. Le jeu continue alors comme dans celui des grosses boules.

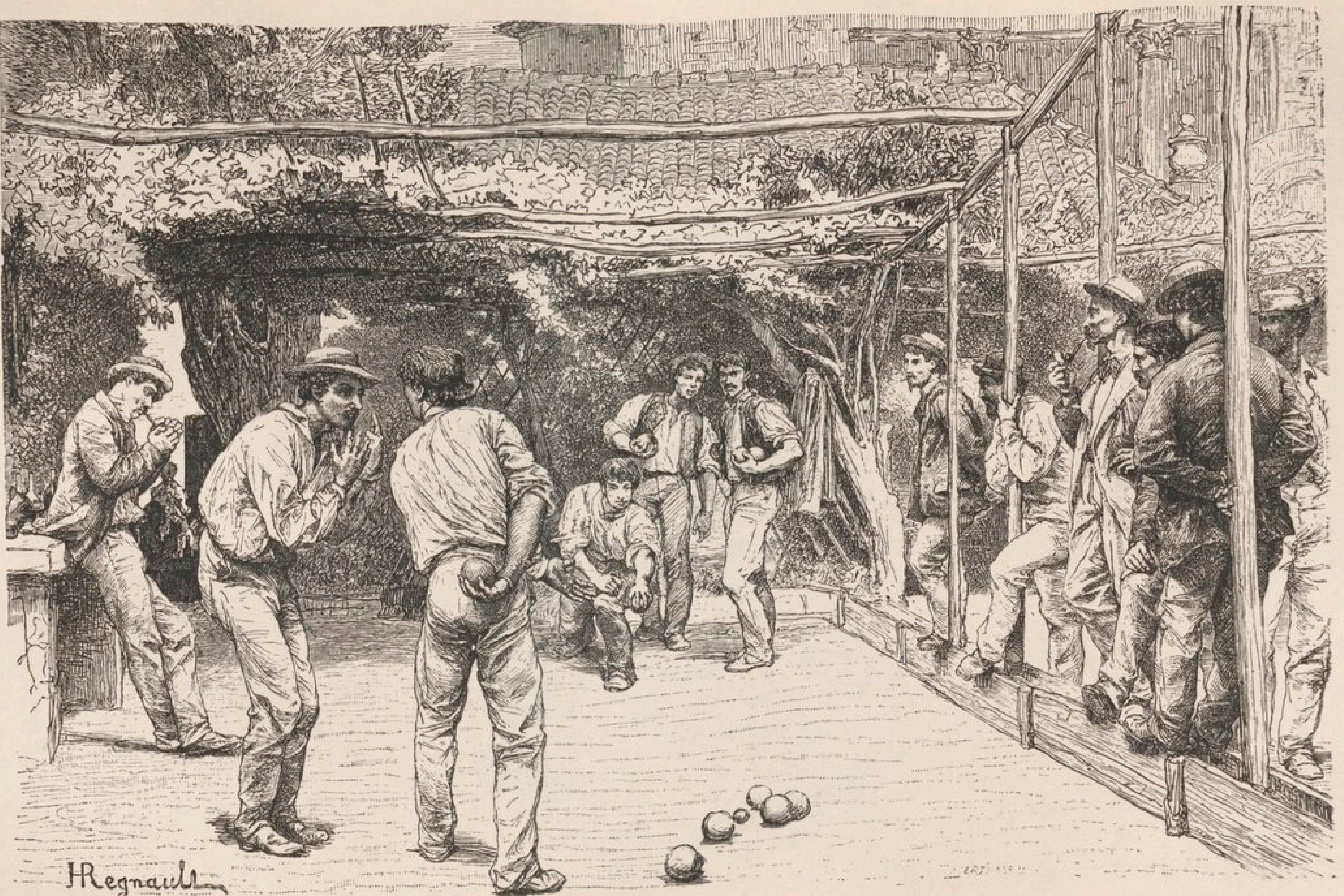
Toutefois, comme le but se trouve mobile, on peut essayer de le débusquer pour l'éloigner de telle boule et le rapprocher de telle autre, comme on peut de même essayer de débusquer la boule d'un adversaire. Dans ce cas, au lieu de rouler la boule, on la lance en l'air avec force, de façon qu'elle tombe juste sur la boule visée. Quelquefois on ne peut se placer entre les boules des adversaires et le cochonnet qu'en lançant la boule de cette manière. Il faut avoir soin dans ce cas de lui imprimer au départ un mouvement de rotation sur elle-même, afin qu'en touchant terre elle reste en place.

Quand après un coup il y a de la *pige*, c'est-à-dire doute, on s'en rapporte à l'opinion d'un spectateur désintéressé. C'est ce qui arriva un soir à l'illustre Turenne.

Il se promenait sur les boulevards extérieurs, vêtu fort simplement, comme à son ordinaire, et s'arrêta pour considérer quelques ouvriers qui cherchaient dans le jeu de boules le délassement des travaux de la journée. Vint un coup douteux. Une discussion s'éleva. Les joueurs demandèrent à Turenne, qu'ils ne connaissaient point, de leur servir d'arbitre. Sans plus se faire prier, le maréchal entra dans le jeu, mesura avec sa canne les distances entre les boules et prononça son jugement. Le joueur à qui ce jugement n'était pas favorable refusa de s'y soumettre et apostropha grossièrement son juge. Sans s'émouvoir, Turenne s'apprêta à mesurer de nouveau. Sur ces entrefaites, quelques officiers passèrent, aperçurent le maréchal, s'approchèrent de lui et le saluèrent avec le plus profond respect. Tout penaud en voyant à qui il avait affaire, le joueur irascible refusa un nouvel examen et se confondit en excuses. « Bien! dit Turenne; mais vous aviez grand tort de croire que je voulusse vous tromper. »

En Espagne, où l'on cultive beaucoup le jeu de boules, comme en Italie du reste, les discussions ne se terminent pas toujours aussi pacifiquement. Quand les joueurs ne sont pas d'accord, ils enroulent leurs manteaux ou leurs guenilles autour de leur bras gauche, tirent leur *navaja*, sorte de couteau à lame longue et effilée, et se lardent d'après les règles de l'art.

Dans beaucoup de gros bourgs de nos départements, les notables habitants du pays ont un jeu de boules à leur *société*. Ce qu'ils nomment la société est ce que nous nommons, nous, un cercle ou un club. La cotisation




JOUEURS DE COCHONNET.

mensuelle coûte 1 franc ou 50 centimes. L'hôtelier de l'endroit, moyennant cette cotisation, doit fournir une chambre ou un pavillon meublé en salle de café, un banc et une table sous une charmille et un jeu de boules en bon état. Ces messieurs suivent des semblants de statuts, et se permettent souvent d'en violer les articles. Ils versent dans une cagnotte le montant des amendes ou des coups restés indécis. Ils cassent la cagnotte en fin d'année et se payent quelques douceurs, soit un dîner, soit une provision de petits cigares à 5 centimes.

Dans les sociétés de ce genre, qui existent dans le Maine, l'Anjou et la



RÈGLEMENT DU JEU DE BOULES EN ESPAGNE.

vallée de la Loire, le jeu de boules diffère un peu de ceux que je viens de vous décrire. Un creux rectangulaire de 15 mètres de long sur 4 de large forme l'emplacement. De droite et de gauche, les bords se relèvent en pentes douces. Des planches élastiques étançonnent et ferment les deux extrémités. Avec ces pentes douces, les joueurs obtiennent des effets de bande, et ils peuvent, en lançant vigoureusement leurs boules sur les planches élastiques, obtenir des effets de recul. Ils jouent le cochonnet; seulement les boules dont ils font usage, étant évidées d'un côté, ne roulent pas régulièrement et décrivent une trajectoire sinueuse, dont les joueurs habiles savent seuls tirer parti. Ces sinuosités se produisent cepen-

dant, d'une façon presque insensible, il est vrai, avec des boules rondes. Chaque boule, en effet, a sa pente ou son fort, c'est-à-dire le côté où le bois est plus serré, et par conséquent plus pesant. Beaucoup de joueurs, pour parer à cet inconvénient, ferrent leurs boules en y enfonçant de gros clous.

Parmi les dérivés du jeu de boules se place en première ligne le trou-madame, qui n'est peut-être que le croc-madame, dont parle dans ses Mémoires le maréchal Boucicault, le digne émule de Du Guesclin. On désigne en effet sous le nom de *croc*, en agriculture, un instrument aratoire à une, deux ou plusieurs dents, ce qui, comme vous allez le voir, ressemble fort au trou-madame. Pour jouer ce jeu, on dresse sur une pelouse ou dans une allée de jardin une petite galerie en planche, en fer ou en carton épais, et composée de treize arcades; ce qui simule assez bien la silhouette d'un pont à treize arches. L'ouverture de ces arcades doit être égale au diamètre des boules dont on se sert. Le joueur se poste à un but déterminé à l'avance, et doit, en les roulant, essayer de faire passer les boules par ces arcades. Chacune d'elles porte un numéro, inscrit dans l'ordre suivant, en commençant par la gauche : 12-3-7-4-9-5-1-13-2-6-10-8-11.

On peut jouer au trou-madame de trois façons différentes :

1° Il faut avec trois boules faire trente et un points. Si le joueur dépasse ce nombre, il perd la partie. S'il fait juste trente et un points, les autres joueurs n'en lancent pas moins leurs boules à leur tour. On déclare la partie nulle si tous les joueurs atteignent ce nombre.

2° On joue la partie en cent points. Si le joueur dépasse ce nombre, se trouve hors concours et ne peut gagner; seulement il compte pour la partie suivante les points qu'il a faits au-dessus du nombre cent.

3° On joue la partie en cent points, et le joueur qui dépasse ce nombre revient à cinquante.

Ce jeu, fort amusant et très facile, offre, à l'époque de la villégiature, un agréable passe-temps pour les jeunes gens et les jeunes filles. C'est sans doute parce qu'il est pour ainsi dire le jeu de boules des dames, qu'on l'a nommé le trou-madame.

Le *passe-boules*, si fort répandu dans nos fêtes publiques, n'est qu'une variété du trou-madame. Ce jeu se compose d'une sorte de palissade en planches munie d'un trou figurant le plus souvent la bouche ouverte de quelque tête grotesque. On jette les boules de façon qu'elles passent par ce trou. Elles retombent alors sur un plan incliné et se rendent dans des casiers portant des numéros, comme les arches du trou-madame.

# LE CROQUET

Le fumier d'Ennius. — Ce qu'un verbe peut apprendre. — La raquette à cheval des seigneurs byzantins. — Le tchaûghan des Persans et un conte de Scheherazade. — Le mihgjen des Arabes. — Le shinty des Écossais. — Le jeu de la crosse au moyen âge. — La crosserie des Avranchins. — L'histoire de la Bernarde. — Le mail et ses beaux jours. — Montpellier et les chevaliers du bois roulant. — Une combinaison anglaise.

Dans les différents jeux de boules que nous venons d'étudier, la boule est toujours lancée avec la main. Il existe d'autres jeux, comme nous allons le voir, dans lesquels on se sert d'un instrument pour lui donner l'impulsion. A ceux-ci appartient le mail. Il doit à son ancienneté l'honneur d'occuper le premier rang. Les Romains le pratiquaient. Nous trouvons la trace de cette pratique dans le poète latin Quintus Ennius. Les œuvres de ce poète, né en 239 avant Jésus-Christ, existaient encore au treizième siècle. Il n'en reste plus aujourd'hui que quelques fragments, qui nous viennent, pour la plupart, de citations faites par des grammairiens ou par quelques auteurs, tels que Cicéron, Aulu-Gelle et Macrobe. C'est grand dommage, car les Romains, qui l'appelaient « notre Ennius », le regardaient comme le père de leur littérature, et Virgile, lui empruntant des pensées et des expressions, trouva bien des perles dans ce qu'il nommait, lui, « le fumier d'Ennius ». Quoi qu'il en soit, les fragments qui nous restent actuellement ne sont pas seulement précieux pour les amis de l'ancienne langue latine, puisqu'ils vont nous servir à démontrer que les Romains connaissaient le mail.

Ennius, en effet, en parlant des jeunes gens de son temps, nous dit qu'ils jouaient aux boules et les poussaient de toutes leurs forces : *Hæc inter se tota vi tuditantes*. Or, Festus, grammairien latin, qui vécut entre le quatrième et le cinquième siècle, et qu'il est bon de consulter pour la parfaite connaissance de la langue latine, nous apprend que le verbe *tudito*, employé par Ennius, a la même signification que *malleo protrudo*, qui veut dire :

pousser avec le maillet. Donc les Romains chassaient les boules avec des maillets, ce qui constitue le premier principe du jeu du mail.

J'espère qu'en récompense du but atteint, mes aimables lectrices me pardonneront ces quelques mots de latin, qui sentent leur pédant d'une lieue. Je m'engage, du reste, dans le cours de cette étude, à ne plus me livrer à de semblables débauches grammaticales.

Les anciens ne poussaient pas seulement la boule avec le maillet, ils la chassaient aussi avec la raquette. Jean Cinname, historien byzantin du douzième siècle, nous apprend que ce jeu forcé à cheval était fort à la mode, de son temps, à la cour des empereurs.

« Quelques jeunes gens, dit-il, partagés en deux camps, chassent de l'un à l'autre, sur un terrain bien uni, une boule faite de cuir et de la grosseur d'une pomme. Cette boule, considérée comme le prix de la lutte, est placée au milieu du terrain; ils courent dessus au galop, chaque cavalier tenant à la main une baguette de moyenne longueur, terminée par une large courbure dont le milieu est tendu de cordes en boyaux desséchées et entrelacées comme un filet. Chaque joueur cherche à dépasser les autres joueurs et s'acharne à conduire cette boule à un but qui a été déterminé à l'avance. Lorsque, poussée d'un côté et d'autre, la boule atteint ce but, la victoire appartient à celui qui l'y a menée. »

Jean Chardin, voyageur du siècle de Louis XIV, qui pendant de nombreuses années demeura en Orient et surtout en Perse, nous apprend que les habitants de ce dernier pays jouaient au mail à peu près de cette façon. Ils pratiquaient ce jeu sur une place fort grande, sorte d'hippodrome nommé *almeiran*, au bout duquel se dressaient des piliers proches l'un de l'autre et qui servaient de passe. On jetait la boule au milieu de la place, et les joueurs, un maillet à la main, couraient sur elle au galop, cherchant à la frapper. Le manche du maillet étant fort court, il fallait se pencher plus bas que l'arçon pour atteindre la boule. Une des principales règles du jeu imposait au joueur d'assener le coup au galop. Quand l'un d'eux forçait la boule à passer entre les piliers, il gagnait la partie. Ce jeu très difficile, qu'ils nomment *tchaûghan*, offre de réels dangers. Il faut que le cavalier se renverse en arrière, qu'il se penche en avant, sur le flanc droit ou sur le flanc gauche, et qu'il fasse faire à son cheval des évolutions rapides et multipliées. Les Persans, du reste, ont toujours été réputés excellents cavaliers. Beaucoup d'entre eux se tiennent si fièrement et si légèrement à cheval qu'ils se mettent debout sur leur selle et font ainsi courir leur cheval à toute bride.

Dans les *Mille et une Nuits*, l'histoire du roi grec et du médecin Douban, que Scheherazade conte à Schariar, entre la onzième et la douzième nuit, nous montre l'estime dans laquelle les Persans tiennent ce jeu.

Ce roi grec était couvert de lèpre. Les médecins, n'ayant pu le guérir, l'avaient abandonné à son malheureux sort. Un vieux savant se présenta et promit au roi de le rendre à la santé, sans lui faire prendre aucune potion et sans lui appliquer aucun remède extérieur. Ce médecin, nommé Douban, connaissait parfaitement les bonnes et les mauvaises qualités de toutes sortes de plantes et de drogues. Il rentra chez lui, fit un maillet qu'il creusa en dedans par le manche et y mit une poudre dont il prétendait se servir. Il prépara une boule de la même manière et ordonna au roi de jouer au tchaûghan avec ces instruments. « Quand le remède que j'ai enfermé dans le manche de votre maillet sera échauffé par votre main, lui dit-il, il vous pénétrera tout le corps, vous suerez ; vous quitterez le jeu, vous vous coucherez, et le lendemain vous serez guéri. » Le roi suivit l'ordonnance, et la prédiction du médecin Douban s'accomplit.

Les Arabes connaissent et pratiquent le tchaûghan sous le nom de *mihgjen*, et le *polo* des Anglais n'en est qu'une variété.

Ce jeu de mail à une seule boule, chassée par un grand nombre de joueurs à l'aide d'un instrument contondant, se joue encore en Écosse, mais à pied, sous le nom de *shinty*. Les joueurs, munis d'un bâton recourbé, se divisent en deux camps. Chaque parti convient d'un but situé à une certaine distance. Il s'agit de faire toucher l'un de ces buts à une boule, de la grosseur de celles d'un jeu de cochonnet, en la chassant devant soi à grands coups de bâton.

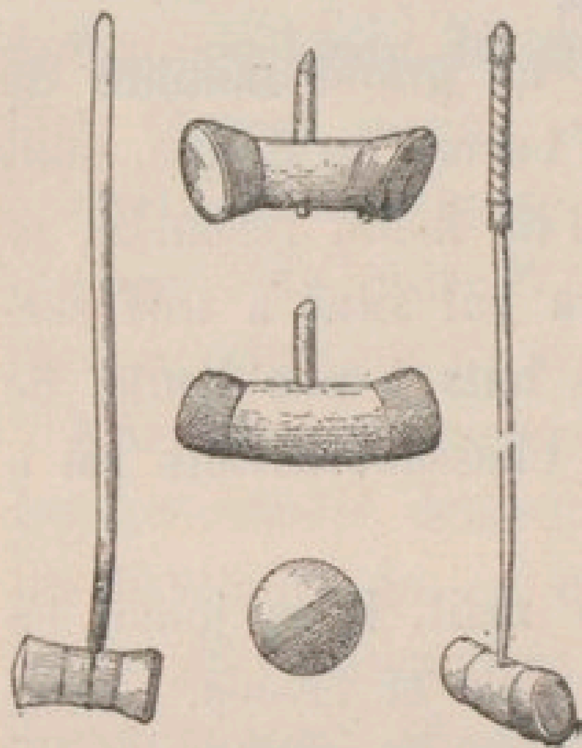
Le shinty n'est autre que la forme primitive du mail. Il se jouait en France, au quatorzième siècle, sous le nom de *jeu de la crosse*. L'abbé Lebœuf, dans son *Histoire du diocèse de Paris*, nous apprend que les voyageurs arrivant dans la capitale par un bel après-midi rencontraient, avant d'atteindre les remparts, un grand nombre de Parisiens jouant à la crosse dans les vignes. Au quinzième siècle, les habitants d'Avranches pratiquaient ce jeu, sous le nom de *crosserie*, avec un certain cérémonial. Toute la ville se rendait, au jour fixé, sur la grève de la Saudière, auprès du pont Gilbert. L'évêque donnait le premier coup de crosse au son de la grosse cloche de la cathédrale. Plus tard, lorsque le mail fut en vigueur, on continua de jouer à la crosse sous le nom de *jeu du petit mail*.

On donna au jeu de crosse modifié le nom de *mail* parce qu'on y échangea la crosse contre un maillet ferré. Par extension, on nomma mail le lieu où l'on jouait ce jeu. Celui de Saint-Germain passait pour un des plus beaux de France, celui d'Utrecht pour un des plus beaux d'Europe. Louis XIV fut si frappé de la beauté de ce mail, qu'il défendit qu'on y touchât, c'est-à-dire qu'on prît le terrain qu'il occupait pour y construire des fortifications. Les gazettes satiriques de l'époque prétendirent que l'orgueilleux monarque ne voulait pas qu'on y jouât, parce qu'il se sen-

tait humilié en pensant que ce jeu n'appartenait pas à une ville de son royaume. Il y avait autrefois des mails dans toutes les villes, et ordinairement placés sur les remparts. Des promenades ou des rues, occupant actuellement ces emplacements, en portent encore le nom. Nous avons vu le même fait à propos des jeux de boules ou boulevards.

Le mail, fort répandu au seizième siècle, devint un jeu noble au dix-septième. Pendant le règne de Louis XIV, il fut de bon ton d'y jouer. Les grands seigneurs, les marquises et les duchesses y rivalisaient d'adresse. Saint-Simon rapporte que, chaque après-midi, le roi d'Espagne, dans son parc de Buen-Retiro, jouait toujours trois tours, accompagné de la reine, qui égayait le jeu par son esprit et son aimable familiarité. « Le roi, ajoute-t-il, jouait très bien et avec beaucoup de grâce. »

Les instruments nécessaires au jeu sont les *mails* et les *boules*. On nomme *mail* une masse de bois fort dur et ferré, munie d'un manche long et pliant mesurant un mètre de longueur. Les boules, en racine de buis, doivent être parfaitement sphériques et également pesantes de leur superficie à leur centre.


USTENSILES DU MAIL.

Le choix d'une boule a son importance. Si vous consultez un joueur émérite, il vous racontera à ce sujet l'histoire de *la Bernarde*. Un jour, un marchand apporta à Aix, en Provence, un grand sac rempli de boules. Les joueurs de mail, fort nombreux dans cette ville, se précipitèrent sur sa marchandise. Les boules furent toutes vendues trente sous pièce, à l'exception d'une seule, qui fut adjugée, pour quinze sous, à un nommé Bernard. Elle pesait à peu près 150 grammes, et son bois, laid, rugueux, à moitié rougeâtre, prédisposait mal en sa faveur. Il ne faut jamais se fier à l'apparence. Le fabuliste l'a dit et le fabuliste a raison. La boule décriée de tous, la boule à quinze sous, se trouva excellente. Quand son acquéreur avait besoin de pousser un grand coup, il gagnait sûrement la partie. Les joueurs d'Aix baptisèrent cette boule merveilleuse du nom de : *la Bernarde*. Le président de Lamanon, qui l'eut depuis en sa possession, refusa, à plusieurs reprises, de la vendre au prix de 200 francs. Louis Brun, un des plus habiles joueurs de mail de Provence, et qui, dans un jeu uni, sans vent et sans descente, faisait, d'un seul coup de mail, parcourir une longueur de quatre cent cinq pas à sa boule, voulut faire une expérience avec la Bernarde. Il joua plusieurs fois avec six autres boules de même poids et de même grosseur : la Bernarde dépassait toujours les autres boules d'une cinquantaine de pas. Louis Brun mettait cependant une grande régularité dans ses coups, puisque

les autres boules s'arrêtaient toutes à un pied ou deux de distance. Ce qui prouve que le centre de gravité de la Bernarde coïncidait exactement avec son centre de sphéricité.

Le jeu de mail consiste à chasser la boule devant soi, avec le maillet, dans une direction convenue jusqu'à un but déterminé. Il faut pour ce jeu, soit un emplacement spécial, soit une route peu fréquentée, soit une allée de parc. Le long de cet emplacement, et à d'assez grandes distances, on place de grosses pierres dites *pierres de touche*, qui représentent autant de buts. On convient ensuite à quel but se terminera la partie. Le joueur, désigné par le sort pour jouer le premier, pose sa boule à l'une des extrémités du jeu et, d'un seul coup de mail, l'envoie le plus loin possible. Il faut, pour ce coup de début, exhausser sa boule au-dessus du sol à l'aide d'un papier, d'une pierre ou d'un morceau de bois. Tous les joueurs, du reste, jouissent de cette immunité. Le second joueur place sa boule au même endroit que le premier et essaye de l'envoyer encore plus loin. Si sa boule reste en arrière, il perd un point; si au contraire elle dépasse celle du premier joueur, il gagne un point. Tout joueur dont la boule se *noie*, c'est-à-dire dépasse à droite ou à gauche les limites du jeu, perd trois points.



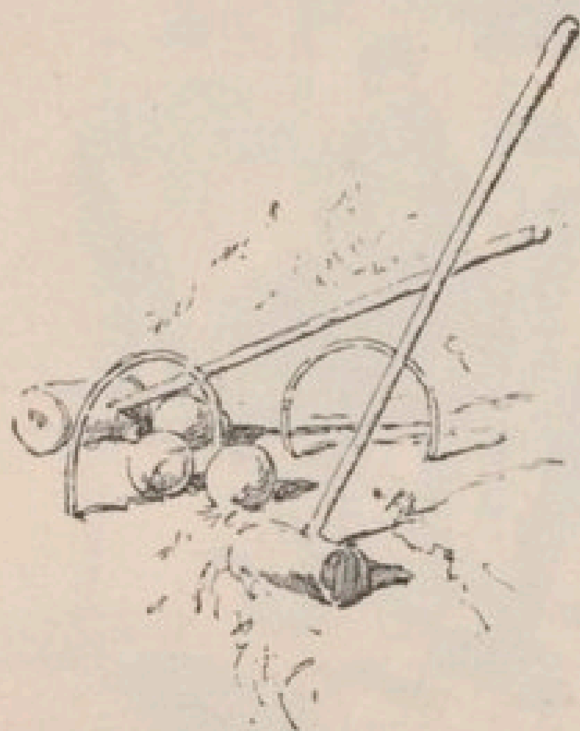
JEU DE MAIL.

Une partie de mail ne consiste pas toujours à faire atteindre un but à la boule, mais quelquefois à dépasser ce but en un nombre de coups déterminé. Quatre sortes de parties se jouent au mail : le *rouet*, la *passe*, les *grands coups* et la *chicane*.

Dans la première, chacun joue pour son compte; dans la seconde, les joueurs se groupent en camps; dans la troisième, deux concurrents joutent simplement à qui poussera la boule le plus loin. Quant à la partie de *chicane*, elle se distingue des précédentes en ce qu'elle se joue en plein champ, et non dans un lieu approprié, dans un mail proprement dit. Le premier objet venu sert de but. On nomme *passe* ce point lui-même et l'action d'envoyer la boule jusqu'à ce point. On *passe au pair* quand on arrive à la pierre de touche par le nombre juste de coups déterminé.

De tous les jeux d'exercice, le mail est certainement le moins gênant, le plus agréable et le meilleur pour la santé. On y trouve plus de mouvement que dans une promenade ordinaire, et moins d'agitation que dans

une course. Il joint donc au plaisir du jeu l'agrément de la conversation et l'utilité de la promenade. Montpellier est, par excellence, la ville où ce genre d'exercice fut de tout temps le plus en honneur. Actuellement encore les joueurs y passent pour les plus renommés d'Europe. Tous les chemins, tous les sentiers, toutes les traverses environnant la ville servent d'emplacement à ce jeu, et les joueurs, habitués aux mille détours qu'ils y rencontrent, exécutent les coups les plus difficiles avec une merveilleuse justesse de coup d'œil. Quelques-uns, d'un seul coup, et de volée, portent la boule jusqu'à deux cents pas. Quelques autres franchissent des coins ou des portions de champ, se tirent et se dégagent des pierres, des fossés et autres mauvais pas avec une adresse étonnante pour ceux qui ne sont point de Montpellier, car, dans ce pays, rien n'est plus naturel. A peine les enfants commencent-ils à marcher qu'on leur donne, pour les divertir, des boules et un mail proportionnés à leur taille. De là ce proverbe bien connu dans le Midi : « Les enfants naissent à Montpellier avec un mail à la main. » Ils se perfectionnent en grandissant et, devenus hommes, ils peuvent briguer l'honneur d'entrer dans la fameuse association connue sous le nom pittoresque de l'*Ordre des chevaliers du bois roulant*.



USTENSILES DU CROQUET.

Il existe à Montpellier des maîtres de mail ou *palemardiers*, chez qui l'on trouve un mail et les boules nécessaires moyennant une location de quelques sous par jour. Ces maîtres de mail possèdent des statuts, rédigés en dix-huit articles, autorisés par sentence de M. le sénéchal de Montpellier, en date du 14 septembre 1668, et par arrêt du parlement de Toulouse rendu le 28 novembre de la même année. Mais pourquoi ce nom de *palemardiers* donné à des maîtres de mail? Par la raison toute simple que le nom primitif et vulgaire du mail était *pale-mail*. Ce fut même sous ce nom vulgaire que ce jeu franchit le détroit et alla s'implanter en Angleterre, où il obtint une très grande faveur et eut même l'honneur insigne de donner son nom à un des plus célèbres quartiers de Londres (*Pall-Mall*).

Après avoir bien et longtemps joué au mail, les Anglais, qui aiment et honorent la vie de famille, cherchèrent à le rendre praticable pour leurs sœurs et leurs cousines, afin que jeunes gens et jeunes filles pussent jouer ensemble et goûter les charmes d'une conversation réciproque, tout en prenant un exercice salutaire. Pour arriver à ce but, ils ne trouvèrent rien de mieux que de combiner le mail avec les arches et les piquets

dont on se servait au moyen âge pour jouer au billard de terre, ainsi que nous le verrons en étudiant les origines de ce noble jeu.

Pour composer un croquet, il faut des boules, des maillets, des arceaux ou arches, des marques, des piquets, un marteau et un foret. Dans un jeu ordinaire, les boules, les maillets et les marques sont au nombre de huit, les arceaux au nombre de dix, les piquets au nombre de deux. Huit couleurs différentes teignent les boules, les maillets et les marques, de sorte que chaque joueur a une couleur particulière. Bien qu'en principe le nombre des joueurs soit indéterminé, il faut cependant éviter de dépasser celui de huit. Au delà de ce nombre, le jeu languit, l'intervalle qui sépare chaque tour étant trop considérable. Les joueurs peuvent jouer chacun pour son compte ou se diviser en deux camps égaux. Dans le cas où ils se trouveraient en nombre impair, l'un des joueurs du camp en minorité prend deux boules et égalise ainsi les deux camps.

Le croquet demande un emplacement bien nivelé. Une pelouse de jardin ou les grèves de sable des plages normandes lui conviennent admirablement, et permettent aux joueurs de jouer une partie bien franche et très serrée. A défaut de pelouse ou de grève, un terrain de vingt mètres sur dix suffit largement, car on peut dans cet espace placer les arches et les piquets à la distance habituelle, soit à trois mètres les uns des autres. Du reste, plus l'espace qui sépare les arceaux est grand, plus la partie devient difficile.

Un bon joueur de croquet doit tenir son corps ni trop droit ni trop courbé, mais penché à proportion de la longueur du manche de son maillet, de telle sorte qu'en donnant le coup il le soutienne par la force des reins, tout en les tournant doucement en arrière de la ceinture jusqu'au haut de la tête, sans cependant perdre de vue la boule. Ce demi-tour fait faire au maillet une portion de cercle, ce qui, conjointement avec le mouvement des bras, produit la force d'impulsion destinée à chasser la boule. Il ne faut pas lever trop vite le maillet, mais le tenir dans sa meilleure partie, c'est-à-dire de façon qu'il frappe la boule en son centre. Si, en suivant ces indications, le joueur prend soin de ne pas tenir ses bras ni trop raides ni trop éloignés du corps, son coup sera libre et aisé.

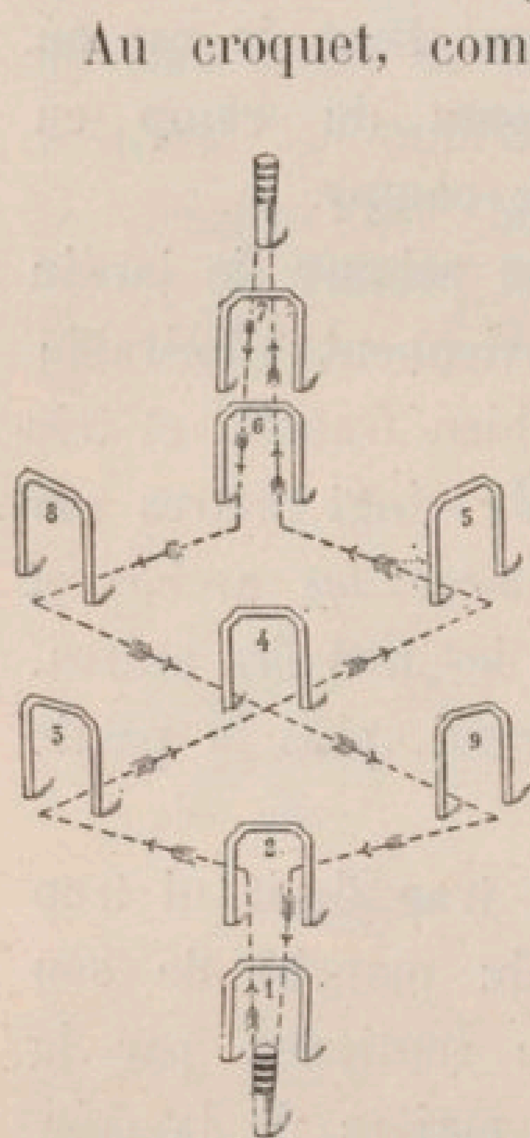
Les mains doivent être placées l'une près de l'autre sur le manche. Il faut que la main gauche, posée en premier, présente son pouce vis-à-vis de celui de la main droite, c'est-à-dire l'un en dessus du manche, et l'autre en dessous. La main droite, se trouvant située de la sorte entre la main gauche et la masse du maillet, sert de pivot à ce dernier et permet à la main gauche de lui faire décrire, uniment et doucement, un demi-cercle à la levée. Le joueur, au moment de faire descendre le maillet, ne doit point

perdre de vue la juste proportion nécessaire pour arriver au point où la boule doit être frappée, afin de proportionner la vigueur de la descente avec la distance qui sépare la boule de l'endroit où il se propose de la porter.

La position des pieds a aussi son importance. Pour qu'un joueur soit bien sur sa boule, il faut qu'il la mette en face du pied gauche, le pied droit un peu reculé, en arrière. Il doit encore se tenir fermement sur ses jambes, et plier un peu les genoux afin de leur donner suffisamment d'élasticité pour prévenir, sans dérangement, la secousse du coup dont il frappera la boule.

Ce n'est pas jouer au croquet que de tenir son mail perpendiculairement au sol et entre ses jambes.

Au croquet, comme au mail, une bonne boule a son prix. Celle en racine de buis fin, bien noué et fort sec, est préférable à toute autre. J'insiste sur la qualité de *fort sec*. Gardez-vous donc bien de resserrer vos boules dans des endroits humides. Pour parer aux inconvénients de l'humidité provenant de la terre ou du gazon sur lequel vous jouerez, frottez vos boules avec le suc de la pariétaire, sorte d'ortie qui croît sur les vieux murs. J'ajouterai même que, si vous les frottez souvent avec cette herbe, elles durciront et prendront du poids.



DISPOSITION EN ÉTOILE.

L'emplacement choisi, on place les arches et les piquets de n'importe quelle façon. Seulement, dans le courant du jeu, aucune modification ne peut être apportée à l'ordre établi. Cependant les combinaisons les plus généralement employées sont au nombre de trois. Elles affectent les formes en étoile, en losange et en cercle. La disposition en étoile est sans contredit la plus commode et la plus intéressante. A cinquante centimètres des arches, et en suivant le dessin adopté, on trace une ligne qui dessine l'enceinte du jeu. Tout joueur qui manque son coup, soit pour roquer, soit pour passer sous un arceau, cesse de jouer et cède son tour au suivant.

Une fois le jeu dressé, un arbitre, préalablement choisi, prend un nombre de marques égal à celui des joueurs, les met dans un chapeau, et en fait tirer une à chacun, subissant le sort de celle qu'on lui laisse. Chaque joueur prend alors un maillet et une boule de la même couleur que la marque qu'il vient de tirer. Des bandes de couleurs apposées sur les piquets indiquent, en commençant par la bleue, l'ordre dans lequel les joueurs doivent se succéder.

Le principe du croquet consiste à placer sa boule à cinquante centimètres du piquet de départ ou *fock*, et à la frapper avec le maillet de manière à la faire passer sous la première arche et successivement sous quelques



UNE PARTIE DE CROQUET.

autres jusqu'au piquet d'arrivée ou *besan*, que la boule doit frapper, puis à revenir frapper le fock en franchissant les autres arches sous lesquelles la boule n'a point passé au premier tour. On ne peut frapper qu'un seul coup de maillet pour faire une arche ou un piquet. Sur ce principe fondamental se sont greffées des combinaisons et des règles particulières dont l'ensemble constitue le croquet.

Quand un joueur a franchi la première arche, il a droit à un second coup pour viser la seconde arche. En un mot, tout passage d'une boule sous une arche donne droit à un nouveau coup, si cependant ce passage a lieu dans le sens du chemin à parcourir. Lorsqu'un joueur qui a franchi la première arche au moins frappe, à *distance*, une autre boule avec la sienne, on dit qu'il *roque*. Je dis à distance, car un joueur ne peut roquer



COUP DE CROQUET AU PIED.

une boule qui touche la sienne. Le joueur qui roque peut, selon sa volonté, ou croquer la boule roquée ou continuer sa route.

Il existe deux manières de croquer. La première consiste à prendre sa boule et à la mettre en contact avec la boule roquée. Posant alors le pied sur sa propre boule, le joueur la frappe vigoureusement avec son maillet : la boule adverse se trouve chassée par le contre-coup à une distance considérable. C'est le coup de croquet au pied. Si la boule glisse sous le pied, le coup devient nul, et les joueurs remettent leurs boules à leurs places primitives. Le croqueur continue ensuite à jouer de la place qu'il occupait pour croquer.

Dans la seconde manière de croquer, le joueur ne pose pas son pied sur sa boule, de sorte qu'elle part en même temps que la boule adverse. Il continue de jouer de la place où s'arrête sa bille. Le joueur qui croque ainsi a le droit de roquer de nouveau sans qu'il lui soit nécessaire de franchir une nouvelle arche. La grande habileté consiste à bien diriger sa boule,

tout en ayant soin que le contre-coup reçu par la boule ennemie soit le plus fort possible. C'est ce qu'on nomme *prendre deux coups*. On peut en effet suivre son jeu par ce coup de croquet, tandis que dans la première manière la bille reste en place. Toutefois une boule ne peut être croquée deux fois par le même joueur tant qu'il n'a pas franchi un arceau entre le premier et le second coup de roquet.

Une arche ne compte comme faite qu'autant que la boule a entièrement franchi l'autre côté, c'est-à-dire qu'elle ne puisse être touchée par le manche du maillet placé horizontalement et à terre contre les deux montants de l'arceau. Si cependant la boule passe et revient sur elle-même par une cause quelconque, l'arceau reste à faire.

Un coup ne peut ni ne doit compter quand le maillet suit la boule dans son mouvement en avant; il faut que celle-ci soit *frappée* et non *poussée*, c'est-à-dire qu'on entende bien le bruit du choc.

Une boule changée dans le courant de la partie entraîne la perte pour le camp auquel appartient le joueur qui a opéré ce changement.

Quand un joueur roque la boule d'un de ses partenaires et la croque de façon à lui faire franchir une ou plusieurs arches, ces arches passées comptent à l'actif du joueur roqué. Si une boule, par la force d'un coup de maillet ou d'un coup de croquet, se trouve chassée en dehors de l'enceinte du jeu, on la replace dans l'intérieur de cette enceinte, à cinquante centimètres environ, et sur la trajectoire qu'elle a parcourue.

Quand un joueur a franchi tous les arceaux, frappé le besan et qu'il touche au fock, sa boule devient *morte*. Il doit dès lors quitter le jeu et retirer sa boule.

Toutefois, s'il désire venir en aide à ses partenaires, il peut continuer de jouer en ne touchant pas le fock. Il prend alors le nom de *rover* et son jeu se borne, non plus à passer sous les arches, mais simplement à roquer et à croquer toutes les boules qui lui conviennent, sans cependant roquer ni croquer la même boule deux fois dans le même tour.

Le croquet tient le premier rang parmi les jeux hygiéniques et de bonne compagnie; il développe les grâces corporelles, l'habileté des mains, la justesse du coup d'œil, et demande beaucoup d'adresse et de prudence, parce qu'il oblige le joueur à modérer son ardeur pour ne pas faire franchir à sa boule les limites convenues, et pour la chasser au milieu des arceaux sans qu'elle les heurte et se trouve rejetée en arrière ou de côté. Un bon joueur de croquet doit avoir constamment présente à la mémoire la fable de La Fontaine modestement intitulée : *Le lièvre et la tortue.*

# LE BILLARD

Comme quoi le billard est d'origine française. — Les ordonnances royales de 1319 et 1369. — Une enseigne du quinzième siècle. — Le billard de terre. — Les Menus Plaisirs de Fontainebleau sous François Ier. — Charles IX pendant la Saint-Barthélemy. — La corporation des billardiers-paumiers. — Micheline et Joseph ou les fiancés du berceau. — L'ordonnance du docteur Fagon. — Comment un petit conseiller au Parlement arriva à faire la partie des ducs à brevet, à doter sa fille et à gagner un ministère. — Le billard sous Louis XIV. — L'invention du coup rétrograde. — Le carambolage à deux et le carambolage à quatre. — Les huit coups de queue rudimentaires. — La partie du casin. — La partie Désiré. — La poule aux quilles. — La poule à la casserole ou la partie du chapeau. — Le bouchon. — Le cochonnet. — La baraque. — Le billard anglais.

Si vous rencontrez de par les salons des personnes se piquant d'érudition, et que vous leur demandiez d'où vient le jeu de billard, huit au moins sur dix vous répondront qu'il nous arrive d'Angleterre. Je ne sais vraiment pas à quoi attribuer cette manie que nous avons en France de donner à la Grande-Bretagne la paternité de jeux ou d'usages qui, en réalité, sont d'essence purement française ou gauloise. Qu'est-ce, en effet, que le lawn-tennis? un abrégé du jeu de paume, notre jeu national. Qu'est-ce que le croquet? l'antique jeu français du billard joué avec des maillets. Je dis antique et je maintiens le qualificatif, car l'origine de ce jeu se perd dans la nuit épaisse qui enveloppe le moyen âge. Sans doute quelques pages, pour charmer les ennuis de la vie monotone des châteaux forts, inventèrent cette nouvelle façon de jouer aux boules, qui prit aussitôt le nom de jeu de *bille* ou jeu de *billard*, du nom même de l'instrument dont ils se servaient pour chasser les boules. En effet, dans l'ancienne langue française, bille ou billard désignait un bâton gros et court. Et c'est dans ce sens que nous le rencontrons fréquemment employé dans les auteurs des treizième, quatorzième et quinzième siècles. Du reste, nous nommons encore bille le bâton dont les emballeurs se servent pour serrer un paquet. C'est probablement à la même étymologie que nous devons de nommer billes les boules qui servent au billard.

Dans les ordonnances royales de 1319 et de 1369, il est question du

jeu de bille. Ce sont, jusqu'à ce jour, les plus anciens titres que j'aie pu trouver. Ce jeu, que ces ordonnances défendaient, prit rapidement des proportions considérables, et nous lisons déjà au quinzième siècle, sur certaines enseignes, la phrase flamboyante : *Au noble jeu de billard.*

Les amateurs de ce noble jeu fichaient en terre de petits arceaux en fer, semblables à ceux de notre croquet, puis, armés d'un billard, ils poussaient des boules sous ces arceaux, et terminaient la partie lorsque leur boule touchait un pieu également fiché en terre. Au dix-septième siècle, ce jeu se jouait encore sous la dénomination spéciale de *billard de terre*. A partir de cette époque, il tomba en désuétude et finit par disparaître de nos mœurs. Personne ne pensait plus au billard de terre, lorsqu'un beau jour de printemps il rentra en France, tout pimpant, apporté par un paquebot de nationalité anglaise, et s'installa chez nous, avec un charmant sans façon, sous le nom de crocket, que nous avons immédiatement francisé en croquet. Il avait subi quelques modifications légères, comme en subissent les modes, du reste; mais ces modifications, dont la plus importante consiste à avoir remplacé le billard par un mail, ne peuvent démarquer le noble jeu, au point que nous ne puissions reconnaître sa nationalité.

Je voudrais vous préciser l'époque à laquelle le billard, quittant la terre, a monté sur pattes, en changeant son gazon contre un tapis vert. Malheureusement les documents irréfutables me font défaut. Certes, un chroniqueur me dit bien que, le jour de la Saint-Barthélemy, Charles IX jouait tranquillement au billard, quand on vint le prévenir qu'un gros de huguenots essayait de traverser la Seine, en face du Louvre. Le roi, furieux, ajoute le même chroniqueur, quitta le jeu, ouvrit la fenêtre donnant sur le quai et arquebusa ses sujets. Tout cela est bel et bon, mais à quel billard jouait Charles IX : au billard sur pieds ou au billard de terre? Je pencherais à croire que c'était au billard sur pieds, car nous trouvons que, du temps de François Ier, les Menus Plaisirs de Fontainebleau se composaient d'un jeu de mail, d'un jeu de paume et à l'opposite des *salles de billard*, des salles d'échecs et des salles de jeux de cartes. Si donc, sous François Ier, le billard avait des salles comme les cartes et les échecs, je me crois en droit de présumer que le jeu de billard, à cette époque, faisait partie des meubles de la couronne. Sinon François Ier n'aurait pas fait construire des salles pour recouvrir de simples pelouses.

Cette présomption, toute naturelle au demeurant, détruit encore la fameuse légende qui veut que le billard nous soit venu d'Angleterre sous le règne de Louis XIV. Qu'importe, après tout! Les légendes ne sont-elles pas faites pour être détruites toutes un jour par la vérité historique,

forcée, par d'infatigables chercheurs, de sortir des sources où elle se cache.

A tout prendre, le billard sur pieds existait donc du temps de François Ier. Les établissements où l'on jouait à ce jeu s'établirent à côté des jeux de paume, avec un privilège spécial du roi. Les directeurs de ces établissements prirent même le nom de billardiers-paumiers. Des lettres patentes confirmèrent leurs règlements et leurs statuts. En 1630, ils formèrent une corporation nouvelle. Paris comptait alors cent vingt billards publics.

Soixante ans après l'établissement de cette corporation, deux petits gentilshommes de Normandie entraient à la cinquième chambre du Parlement de Paris. Une étroite amitié les unissait. L'un se nommait Dreux, l'autre Chamillart. Dreux eut un fils, Chamillart une fille, et ces deux enfants, nés presque à la même date, reçurent les noms de Joseph et de Micheline. Les deux amis convinrent d'un commun accord que Joseph épouserait Micheline. Ces fiancés du berceau grandirent à côté l'un de l'autre. On voyait toujours et partout Joseph avec Micheline et Micheline avec Joseph.

Un jour, Dreux, par la mort de son beau-frère, hérita de vingt mille livres de rentes. Il augmenta son train, passa dans la Grande-Chambre, acheta une présidence à mortier. Son fils devint un assez joli parti. Le comte de Jarnac le rechercha pour une de ses filles. Dreux refusa. Chamillart, qui avait été présent à la demande et au refus, comprit la délicatesse de Dreux et lui rendit sa parole. L'entêté président ne voulut absolument point la reprendre. Chamillart, non moins entêté, déclara net qu'il ne nuirait pas à l'avenir de Joseph et lui défendit de revoir Micheline. A cette nouvelle, la jeune fille pleura tant et si longtemps que les remords de Chamillart gagnèrent le cœur de Dreux. Les deux familles se réunirent de nouveau.

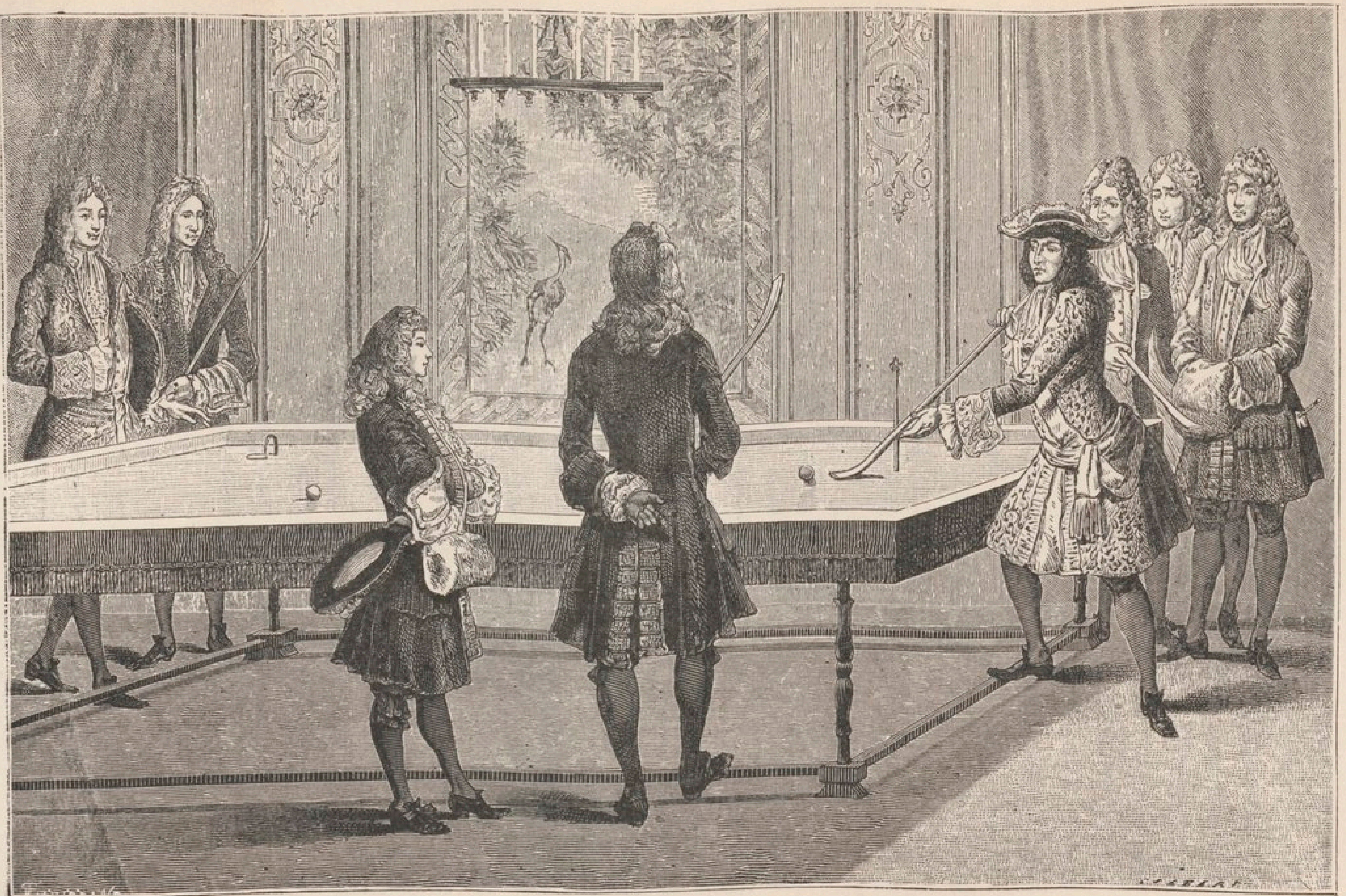
Dreux, en augmentant son train de maison, voulut charmer ses loisirs par le jeu à la mode chez les grands et chez les riches : il acheta un billard. Chamillart aimait les cartes, mais il se privait souvent de ce plaisir coûteux, ayant à cœur d'amasser livre à livre la dot de sa fille promise à son ami. Comme on ne jouait point d'argent au billard, il fréquenta assidûment celui de son ami Dreux et devint d'une force remarquable.

A cette époque, Louis XIV, vieillissant, commençait à digérer moins bien. Ses maux de tête très fréquents, dus à un abus immodéré de parfums, s'accentuaient encore par le mauvais fonctionnement de son estomac. Son médecin, Fagon, lui interdit absolument de s'asseoir après dîner à une table de brelan et lui commanda l'exercice. Vu son âge (et un peu sans doute la majesté royale), le roi ne pouvait plus décemment jouer à la paume. D'autre part, il était absolument impossible de supprimer l'heure du jeu à la cour sans jeter le désarroi dans le cérémonial établi. Louis XIV

concilia la Faculté et l'étiquette en adoptant le billard. Aussitôt la cour l'aima passionnément. La ville imita la cour. Jamais on n'avait vu une pareille vogue depuis le bilboquet de Henri III.

Le maréchal de Villeroi, qui devait le gain d'un procès aux soins de Dreux, lui fit un jour l'honneur de lui demander la collation. En prenant le potage, le président vanta tellement l'adresse de Chamillart, que M. de Villeroi, qui passait à bon titre pour l'un des plus forts de la cour à tous les jeux, daigna lui proposer une partie. Bien qu'il rendit quatre points à M^gr le dauphin et qu'il enseignât les coups de finesse au roi, le maréchal fut outrageusement battu en partie et en revanche. Le lendemain, chez le prince de Condé, il ne parla que de l'adresse du petit conseiller au Parlement. Le duc de Gramont se moqua fort de la déconvenue de M. le maréchal. Villeroi, piqué un peu trop vivement à son gré, paria mille écus pour Chamillart contre celui qui voudrait les tenir. Le pari accepté, un carrosse aux armes de Gramont fut envoyé querir le père de Micheline, qui vint, sans trop se faire prier, jouer à l'hôtel de Condé, avec des ducs à brevet.

Le jour suivant, Chamillart alla dîner chez M. le Prince, désireux de le mettre aux prises avec le célèbre Dangeau. Tout maître joueur qu'il était, le marquis fut vaincu, aux grands applaudissements des augustes témoins de sa défaite. Parmi ceux-là se trouvait M. de Vendôme. Au coucher du roi, il se fit un malin plaisir de railler le pauvre marquis, dont les mines désolées amenèrent le sourire sur les lèvres de Sa Majesté. Le marquis de Dangeau avait gagné l'amitié de Louis XIV et sa grande position à la cour à l'aide du brelan, du passe-dix et des bouts-rimés. Cette grande position et cette amitié ne pouvaient lui être disputées par personne, car personne ne pouvait lutter avec lui, tellement le hasard, le calcul et l'adresse le secondaient dans tous les jeux. Quelle ne fut donc pas sa douleur quand il entendit le roi s'informer si Chamillart était d'assez bonne naissance pour se présenter à Versailles. Renseignements pris, le prince de Vendôme fut chargé de présenter Chamillart, un matin, à l'heure des petits appartements. Il joua devant le roi et l'éblouit par son inconcevable talent. Quand Louis XIV admirait, la cour s'extasiait. On entoura, on félicita le petit conseiller au Parlement. Le roi l'invita à revenir trois fois par semaine, et comme Michel Chamillart, naturellement très simple et d'un caractère doux, se conduisait avec modestie, ne cherchant jamais à dominer, il fut considéré comme une personne inoffensive et gagna rapidement l'amitié de tous. Il fut désigné pour Marly, et Louis XIV, dans le laisser-aller du jeu, lui donna du « Mon cher Chamillart ». Il fut admis ensuite chez Mme de Maintenon, qui le nomma intendant de la maison de Saint-Cyr, qu'elle venait de fonder.



LOUIS XIV JOUANT AVEC CHAMILLART.

La partie du roi et l'intendance de Saint-Cyr l'occupaient beaucoup, pourtant il continuait à remplir au Parlement son office de conseiller rapporteur. Un jour, il présenta à la chambre une affaire compliquée, qu'il n'avait que légèrement examinée. Celui qui devait gagner le procès le perdit et fut ruiné. Il courut chez Chamillart et lui démontra que l'omission d'une pièce dans son rapport avait causé tout le mal. Chamillart, confus, mais obéissant à sa conscience, donne de sa bourse au plaideur malheureux les vingt mille francs que sa négligence lui avait fait perdre. C'était la dot de sa fille. Voilà le mariage reculé. Pauvre Joseph! Pauvre Micheline! Mais il se faisait bien temps de pleurer. L'heure de se rendre à la partie du roi sonnait. Il arriva le cœur serré, le sourire aux lèvres, Dangeau faisait des merveilles. Le roi, voulant le battre, met Chamillart de moitié dans son jeu. La lutte fut vive et Dangeau vaincu. Le roi abandonna le prix de sa victoire à Chamillart. La somme atteignait vingt mille livres. Heureux Joseph! Heureuse Micheline! Point. Le billard leur rendait la dot, mais pour se mettre encore plus en travers de leur mariage.

Chamillart soutint à Dangeau que, pour un bon joueur, tous les carambolages étaient possibles. Louis XIV, sans dire un mot, place les trois billes sur une même diagonale et, se retournant : « Mon cher Chamillart, je vous accorde un logis au château si vous exécutez ce carambolage. » Le conseiller examine le coup, ajuste avec soin, et sa bille, savamment lancée, effleure la première, décrit un losange et vient mourir sur la troisième. Grand émoi à la cour. L'appartement à Versailles ne se donnait qu'aux grands seigneurs. Quel titre invoquerait-on pour Chamillart?

Le lendemain, l'habile caramboleur recevait le ministère des finances. Devant cette fortune inattendue, le P. Dreux se refusa au mariage de Joseph. Il fallut que le roi intervînt.

Les jeux, vous le voyez, ont leurs illustrations, et si les Grecs élevaient des statues aux joueurs de balles, Louis XIV a placé dans l'immortalité de l'histoire publique le plus habile joueur de billard de son temps. De fait, ce n'était pas chose aisée que de devenir, au dix-septième siècle, habile dans ce jeu. Les billards offraient de grandes dimensions et tout un attirail d'engins divers. Il y avait des arceaux, il y avait des piquets, il y avait la *houlette*, long bâton muni en son extrémité d'une petite pelle creuse, garnie d'ivoire, dont les joueurs se servaient pour jouer de très loin, sans le secours du *râteau*, sorte de fourchette à long manche entre les dents de laquelle, pour mieux ajuster, on posait la queue ou petit bout du billard. On se sert encore de cet instrument en Angleterre. Il y avait le grand billard et un autre plus petit, qu'on nommait *la cadette* et qui correspondait en grandeur à notre queue moderne.

En quittant les grands appartements royaux et princiers, pour entrer

dans les appartements plus petits des simples particuliers, le billard abandonna ses râteaux, ses houlettes, diminua ses dimensions, et *la cadette* devint la queue ordinaire. Elle différait des anciens billards du quatorzième siècle en ce qu'elle était beaucoup plus longue et beaucoup plus mince. Les raffinés même faisaient garnir son extrémité d'une petite plaque d'ivoire, à laquelle on substitua plus tard une petite rondelle de cuir, qui reçut le nom de *procédé*. Depuis cette invention, le jeu changea complètement d'allures et devint d'autant plus compliqué, que certaines connaissances de mécanique se répandaient dans le public par la vulgarisation. La science des effets fit son apparition et renouvela de fond en comble les combinaisons qui, jusqu'alors, se basaient toutes sur ce fameux théorème de géométrie plane : les angles d'incidence sont égaux aux angles de réflexion. La découverte du coup rétrograde fut, au billard, ce que la découverte de la gravitation universelle fut à la cosmographie. Voici, du reste, d'après M. J. Rostaing, comment le fameux Mingot, un joueur célèbre, effectua cette découverte.

Cela se passait à une époque où il ne faisait pas bon d'avoir certaines opinions à soi. Le billard avait conduit Chamillart à la politique ; la politique conduisit Mingot au billard, ce qui milite en faveur de ceux qui prétendent que la politique mène à tout. Donc Mingot, avant de devenir une des gloires du carambolage, avait été enfermé, pour cause politique, dans une solide prison d'État. Il commença par faire ce que font tous les prisonniers : par s'y ennuyer. Que faire en une prison, à moins qu'on ne s'ennuie, de cet ennui splénétique qui semble ne devoir jamais finir. Un matin, l'heure de la délivrance sonna pourtant. Le geôlier ouvrit la porte. Mingot ne sortit pas. Bien plus, il fit prier le directeur de la prison de l'autoriser à y passer encore quelques jours. Ce directeur, homme d'esprit à sa manière, se dit que l'on avait trop de peine à décider les conspirateurs ou autres à aller en prison, pour ne pas profiter de la bonne volonté d'un ex-adversaire du gouvernement, qui demandait un supplément de détention, comme certains amis sollicitent quelque grosse sinécure. L'autorisation demandée fut donc octroyée. Une semaine plus tard, Mingot exprima cependant le désir de recouvrer sa liberté. Le directeur transmit, en soupirant, l'ordre de lui ouvrir les portes de la prison. En vain, cet ingénieux fonctionnaire, qui pensait que sans doute le gouvernement emprisonnait ses adversaires pour s'en faire aimer et qu'en ce cas nul n'abuserait de sa bienveillance à garder les gens sous les verrous, en vain, disons-nous, avait-il, le plus gracieusement du monde, offert à son prisonnier d'obtenir pour lui une détention à perpétuité. Ce dernier prit la clef des champs.

Ses amis eurent alors le secret de l'attachement qu'il avait tout à

coup témoigné pour la prison, où il avait dès l'abord manqué mourir d'ennui. Mingot y avait trouvé un billard complet dont la disposition lui fut laissée. Après s'en être servi par désœuvrement, il avait pris goût au noble jeu, puis s'y était passionné. En peu de temps, il en avait acquis l'intelligence et la pratique. La véritable vocation de Mingot venait de se révéler. La nature l'avait créé pour devenir un héros au billard. Peut-être n'eût-il été qu'un mauvais ministre, comme Chamillart, de qui l'on écrivit :

Ci-gît le fameux Chamillart,
De son roi le protonotaire,
Qui fut un héros au billard,
Un zéro dans le ministère.

Or, le jour où sa détention allait finir, Mingot étudiait. Il se sentait près de découvrir un coup de queue nouveau, qui devait ajouter un remarquable éclat au jeu de billard. Ce coup, quelques heures encore, quelques jours de prison, et il était à Mingot, à la France, au monde. Voilà pourquoi le détenu politique demanda un prolongement de peine. Sa célébrité future prenait des ailes sous les verrous, comme le papillon dans l'hermétique cellule de ses fils coconnaires. Quel était ce coup si précieux que sa découverte pouvait l'emporter même sur le bonheur de recouvrer la liberté? Voici :

A quelque temps de là, par hasard, Mingot se trouvait dans le principal café d'une de nos villes du Midi. Il entend prononcer deux ou trois fois son nom par un quidam se vantant d'avoir joué avec lui. La réputation de Mingot faisait déjà son tour de France. L'illustre joueur examine le méridional, et, bien persuadé de ne l'avoir jamais vu, il s'approche de la table à laquelle a lieu la conversation. On fait vite connaissance dans le Midi. Au bout de dix minutes, Mingot proposait à son nouvel ami une partie de billard. Le garçon pose les billes sur le tapis. Mingot, comme pour essayer son procédé, pousse une des deux blanches sur la rouge. Elle la touche, mais, ô surprise! au lieu de la suivre, elle revient directement en arrière.

« Quelles billes nous avez-vous données là? demande Mingot au garçon ébahi.

— Dame! monsieur, ce sont les billes du billard.

— Des billes qui reculent quand on les pousse....

— Monsieur est-il bien sûr d'avoir poussé?

— Je vais essayer de nouveau. »

Mingot joue une seconde fois : sa bille revient encore en arrière.

Le garçon roule des yeux effarés et ouvre une bouche qui semble vouloir faire concurrence aux blouses du billard. Les assistants sont tout interdits.

« Je ne joue pas avec de pareilles billes, reprend Mingot.

— Ni moi, bagasse! dit son nouvel ami; elles sont ensorcelées et il faudrait la vie éternelle pour faire une partie. »

Pendant que chacun examine, pèse, tourne et retourne les billes avec une certaine crainte, on en apporte d'autres, qui sont essayées. Celles-là vont comme on les pousse. La partie s'engage. Mais, dès le second coup, la bille jouée par Mingot recule, comme ses devancières, et cela si heureusement, qu'elle va caramboler.

« *Qué!* vous avez de la corde de pendu dans votre poche! s'écrie le méridional en reculant lui-même.

— C'est le diable, murmure le garçon de café, qui ébauche un signe de croix.

— Bah! finissons la partie comme nous pourrons, » dit Mingot.

Et grâce aux reculades de sa bille, qui continue à revenir lorsque cela est nécessaire, il la finit si bien, cette partie, qu'il fait les vingt points quand son adversaire, amateur d'une certaine force cependant, n'en compte encore que six.

Mais on a compris que, dans cette victoire, toute la sorcellerie gît dans une rare habileté et l'emploi d'un coup de queue nouveau, connu aujourd'hui sous le nom de *coup rétrograde* ou *à revenir*, de celui enfin que son inventeur n'avait pas cru trop payer par huit jours supplémentaires de prison.

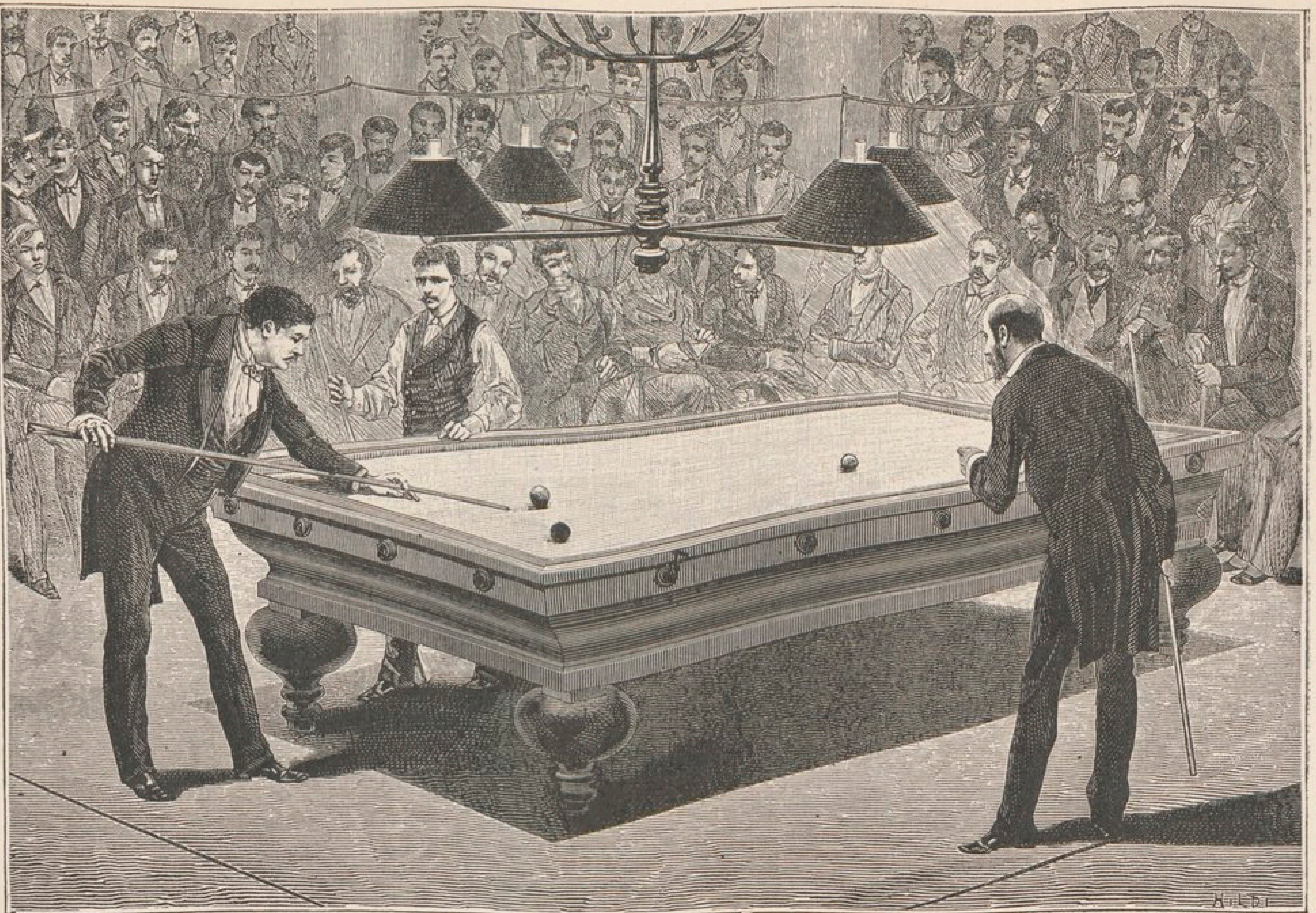
« Maintenant, dit l'ex-détenu politique à son adversaire un peu confus, vous pourrez affirmer que vous avez joué avec Mingot. »

Puis il quitte aussitôt le café pour échapper à l'ovation dont il se voit près d'être l'objet.

Ce coup d'effet rétrograde introduit dans le jeu de billard en modifiait les combinaisons. Elles se modifièrent encore lorsque Sauret trouva les coups d'effet à droite et à gauche et que Paysan créa la série à l'aide de laquelle les Vigneaux et les Slosson se livrent à des luttes homériques.

Le billard devint dès lors une science difficile, compliquée, demandant non seulement de l'adresse et du coup d'œil, mais encore un raisonnement basé sur certaines connaissances de mécanique et de géométrie. Ce n'est pas à dire, cependant, que ceux qui ignorent la mécanique et la géométrie ne puissent être d'excellents joueurs de billard. Beaucoup, au contraire, bien qu'ignorants de ces deux sciences, acquièrent une force respectable, mais ils l'acquièrent plus lentement et moins sûrement que ceux qui les connaissent.

Je crois qu'il serait absolument oiseux de vous entretenir des parties telles qu'on les jouait au dix-septième ou au dix-huitième siècle. Si la curiosité vous pousse à les connaître, vous pourrez consulter les académies de



PARTIE ENTRE MM. VIGNEAUX ET SLOSSON, AU GRAND-HÔTEL, A PARIS.

jeux de cette époque. Elles vous renseigneront beaucoup mieux et beaucoup plus complètement que je ne le ferais. Je vais me contenter de vous entretenir rapidement de celles qui se jouent aujourd'hui ou se jouaient encore il y a quelques années. Puis je vous donnerai la théorie pratique du jeu, en ramenant toutes les combinaisons à huit coups primordiaux, et en m'efforçant de vous indiquer la manière de les jouer.

Il y a trente ans, tous les billards étaient munis de six *blouses*, ou trous, percées aux quatre angles et au milieu de chaque grande bande. De nos jours, elles ont disparu. A peine trouve-t-on encore quelques billards de ce genre dans les vieux châteaux dont les propriétaires n'aiment pas à changer leurs habitudes et leurs meubles, en dépit du progrès, de la vapeur et de l'électricité.

On désignait sous le nom de *même* la partie la plus simple, jouée avec des blouses. La bille rouge se place sur la mouche du haut, petite marque adhérente au tapis du billard. Les deux billes blanches se posent sur les mouches du bas. Au premier coup, on joue forcément sur la rouge. Aux coups suivants, on joue indistinctement sur la rouge ou sur la blanche, selon les chances de gain que présente le coup à jouer. On dit qu'une bille est *faite au même* quand, choquée par la bille du joueur, elle entre directement dans la blouse. Toute bille blanche envoyée dans la blouse est comptée pour deux points, perte ou gain. La rouge vaut trois points. Le joueur gagne quatre points quand il carambole et blouse la bille blanche en même temps; cinq, s'il carambole et blouse la bille rouge. Sept, s'il carambole et blouse la bille blanche et la bille rouge.

Faire un carambolage ou caramboler, c'est toucher directement, ou au moyen des bandes, deux autres billes avec la sienne, chassée d'un seul coup de queue.

Quand un joueur a réussi à ramener sa bille et la rouge dans le quartier, c'est-à-dire dans la portion du tapis comprise entre la petite bande du bas et la ligne prolongée des trois mouches du bas, l'adversaire ne peut toucher l'une ou l'autre qu'en frappant d'abord la petite bande du haut. C'est ce qu'on appelle le *coup de bas*.

La rouge blousée, si une blanche en occupe la place sur la mouche, la rouge se met entre les deux blouses du milieu. Si la place de la rouge devient vacante avant qu'elle ait été dérangée, on la replace sur la mouche du haut. Tout manque de touche donne un point à l'adversaire. La partie se joue en vingt-quatre points.

Dans la partie au *doublé*, les billes faites au même ne comptent pas. Il faut que la bille poussée, après avoir reçu le choc de la queue, reçoive le contre-coup de la bande, ou d'une bille qu'elle rencontre en son chemin, pour être comptée au profit du joueur, lorsqu'elle tombe dans la blouse.

Dans la partie désignée spécialement sous le nom de *carambolage*, on ne compte comme gain que les carambolages. Cette partie, la plus généralement en usage aujourd'hui, se joue à trois, à quatre personnes, mais à deux de préférence. Chaque joueur joue alternativement un coup, mais le joueur qui a fait un carambolage continue de jouer, et cela tant qu'il fait des carambolages.

Cette règle différencie complètement le carambolage de l'ancienne partie dite la *carambole*, dans laquelle on ne pouvait jouer qu'un seul coup, à tour de rôle, que l'on carambolât ou non.

Autrefois, le plus petit incident d'une partie devenait l'objet d'un texte de loi. Aujourd'hui, la courtoisie et l'esprit de concession des joueurs ont fait bonne justice de ces vieux fatras de règles. On n'a guère conservé que les suivantes :

1° Si, après un coup joué, la bille à jouer en touche une autre, il faut les séparer. On place la rouge sur la mouche du haut, une blanche sur la mouche du milieu de la ligne du quartier, et l'autre blanche, à jouer, dans les six pouces, espace compris dans un demi-cercle fictif, tracé en dedans du quartier et dont les trois mouches du bas font la corde.

2° Si la bille jouée saute en dehors du billard, on replace les billes dans la position que je viens d'indiquer.

3° Tout joueur qui *queute* ou conduit sa bille avec sa queue au lieu de la frapper, ou tout joueur qui *billarde*, c'est-à-dire pousse deux billes à la fois, du même coup de queue, perd un point, et son carambolage, s'il a lieu, ne compte pas.

Les grands joueurs comptent le carambolage pour deux points. Mais ils payent d'un point le manque de touche, l'action de queuter ou de billarder et celle de faire sauter la bille hors du billard.

*La partie à quatre.* — La partie de carambolage se joue quelquefois à quatre personnes. Les joueurs se mettent alors deux par deux et forment ainsi deux camps. Deux joueurs seulement tiennent la partie simultanément. Lorsque le joueur du premier camp a joué, un des joueurs du second camp joue après lui. Son coup terminé, le joueur du premier camp, qui déjà joué, joue de nouveau, à moins que son adversaire n'ait fait un point. Dans ce cas, il se trouve *à la porte*, et son partenaire le remplace. Si ce partenaire ne carambole pas, le joueur du second camp continue de jouer. au contraire il carambole, le partenaire du joueur du second camp entre partie. Et ainsi de suite.

Pour aider la mémoire, qui pourrait se trouver en défaut par ces entrées et ces sorties, on marque généralement les points sur un petit tableau muni de petites boules de bois enfilées sur des tringles de fer horizontales.

Trois conditions essentielles se présentent tout d'abord comme nécessaires

à tout bon joueur de billard. Ce sont : la souplesse du poignet, le coup d'œil et l'esprit de conception : la souplesse du poignet, pour imprimer à la bille exactement le mouvement voulu; le coup d'œil, pour saisir avec promptitude les chemins que les billes doivent parcourir; l'esprit de conception, pour choisir, parmi les diverses combinaisons qu'offre un coup, la meilleure pour réussir et se garder du jeu pour le coup suivant. Un des plus sûrs moyens pour acquérir la souplesse du poignet consiste à tenir la queue à poignée *sans la serrer*, et à la pousser *avec le poignet seul*. La position du corps influe beaucoup sur la manière de jouer. On ne saurait trop recommander aux débutants de prendre une position solide : le pied droit en avant, le gauche en arrière, formant équerre, le corps effacé. La main gauche une fois bien allongée sur le tapis, le joueur ramène l'extrémité des doigts vers la paume de la main, sans cependant quitter la table du billard, de façon à former une sorte d'arche, puis, inclinant le



LA PARTIE A QUATRE.

corps légèrement en avant, il pose le petit bout de la queue entre le pouce et l'index. Il remplace ainsi le râteau des temps jadis.

Il s'agit alors d'attaquer la bille. Neuf manières principales se présentent :

1° *Bille pleine.* — C'est la prendre au point C, qu'on nomme centre, et qui se détermine par l'intersection des deux diamètres perpendiculaire et horizontal au tapis.

2° *Bille à droite.* — C'est la prendre, par rapport à la droite du joueur, au point D, milieu du rayon parallèle au plan du tapis.

3° *Bille à gauche.* — C'est la prendre, par rapport à la gauche du joueur, au point G, milieu du rayon parallèle au plan du tapis.

Mathématiquement, dans l'effet à droite ou à gauche, la vitesse maximum de rotation autour de l'axe vertical s'obtient en frappant la bille à une distance du centre égale à la moitié du rayon.

4° *Bille en tête.* — C'est la prendre, en partant de son sommet, au

point T, premier quart du diamètre perpendiculaire au plan du tapis. La bille prise ainsi acquiert une grande vitesse de propulsion.

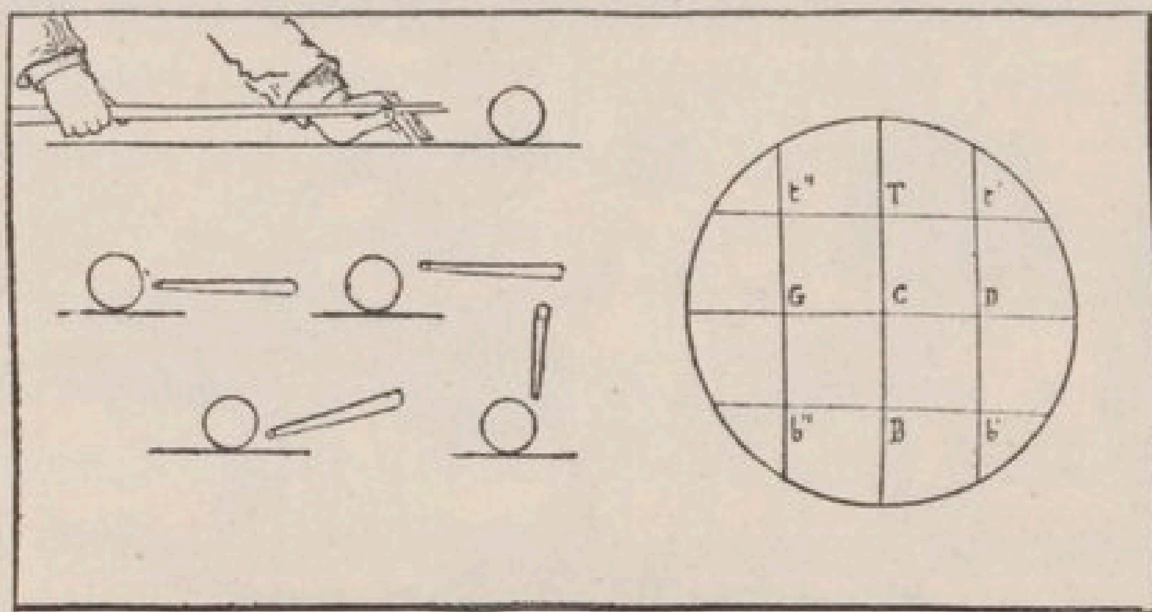
On obtient mathématiquement le maximum de cette vitesse en la prenant à une hauteur qui est environ le cinquième du rayon.

5° *Bille en dessous.* — C'est la prendre, en partant de son sommet, au troisième quart du diamètre perpendiculaire au tapis, soit en B.

6° *Bille en tête à droite.* — C'est la prendre en tête à l'intersection de la corde menée perpendiculairement au plan du tapis par le point D et de celle menée parallèlement au même plan par le point T, soit *t'*.

7° *Bille en tête à gauche.* — C'est la prendre en tête à l'intersection de cette dernière corde et de celle menée par le point G perpendiculairement au plan du tapis, soit *t''*.

8° *Bille en dessous à droite.* — C'est la prendre en dessous du centre, à l'intersection de la corde menée perpendiculairement au tapis par le point




DIFFÉRENTES MANIÈRES D'ATTAQUER LA BILLE.

D et de celle menée parallèlement au même plan par le point B, soit *b''*.

9° *Bille en dessous à gauche.* — C'est la prendre en dessous à l'intersection de cette même corde et de celle menée par le point G perpendiculairement au plan du tapis.

La bille sur laquelle on joue peut être frappée également par la bille jouée de neuf manières principales. Il va sans dire que, comme conséquence de ces principes, la bille frappée ou la bille attaquée peuvent supporter le coup, ou l'attaque, sur des points intermédiaires, suivant que l'on désire obtenir des résultats plus ou moins marqués.

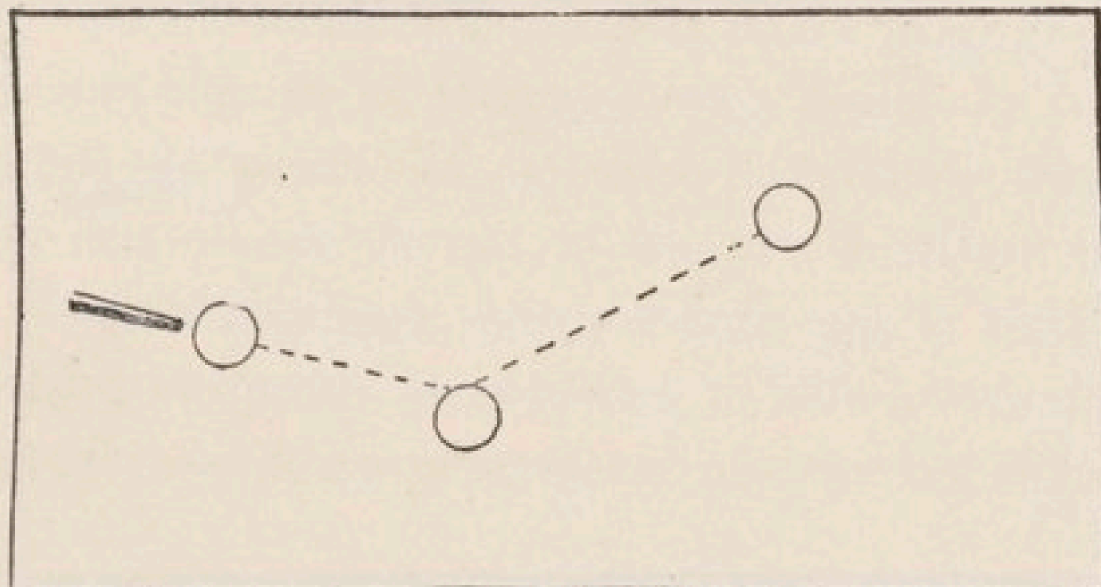
Prendre une bille *fin*, c'est la frapper ou l'attaquer à droite ou à gauche, le plus près possible de sa circonférence dont le plan est perpendiculaire au tapis.

Ces principes, tout élémentaires, nous amènent à l'étude de ce que je nommerai : l'arithmétique du billard. Car, de même qu'en mathématiques tous les problèmes se résolvent à l'aide de la connaissance des quatre

règles de l'arithmétique, de même tous les coups du billard peuvent se faire dès que l'on connaît les coups de queue rudimentaires.

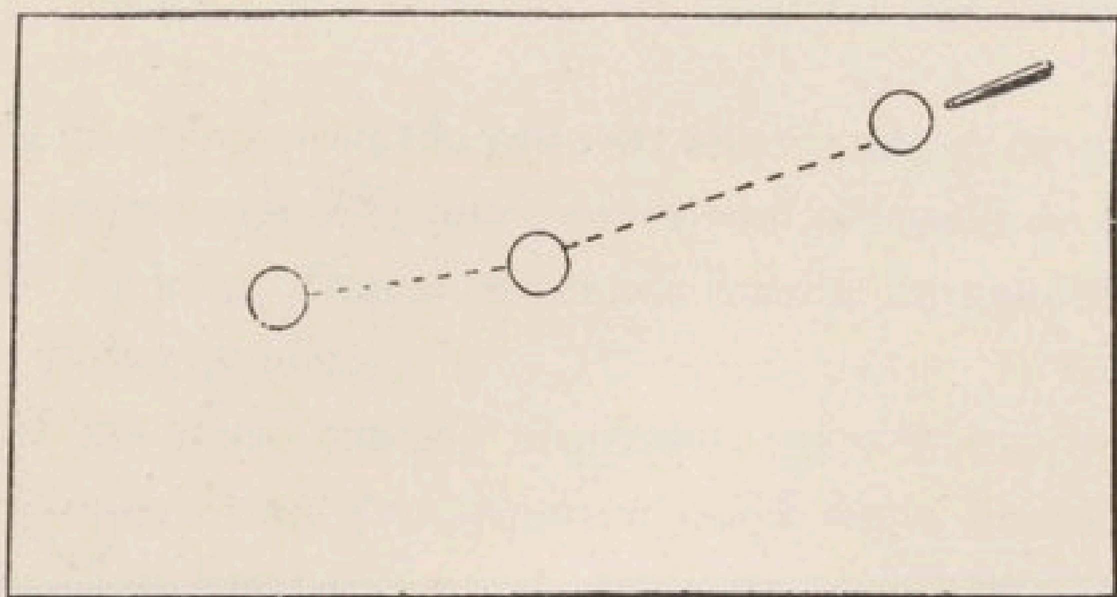
Ces coups de queue sont au nombre de huit :

1° *Le coup naturel.* — Ce coup de queue, qu'on nomme aussi *coup simple,* consiste à prendre pleine la bille à jouer, et demi-pleine la bille sur laquelle on joue. La bille jouée ira naturellement toucher pleine l'autre bille.



LE COUP NATUREL.

Le coup naturel consiste donc à prendre sa bille au centre et à attaquer celle sur laquelle on joue dans l'une ou l'autre de ses parties, soit que l'on veuille aller directement toucher la seconde bille, soit que l'on veuille y aller par l'intermédiaire d'une ou de plusieurs bandes. Il faut remarquer que, dans ce dernier cas, les bandes renverront la bille en lui faisant décrire des angles de réflexion égaux aux angles d'incidence.



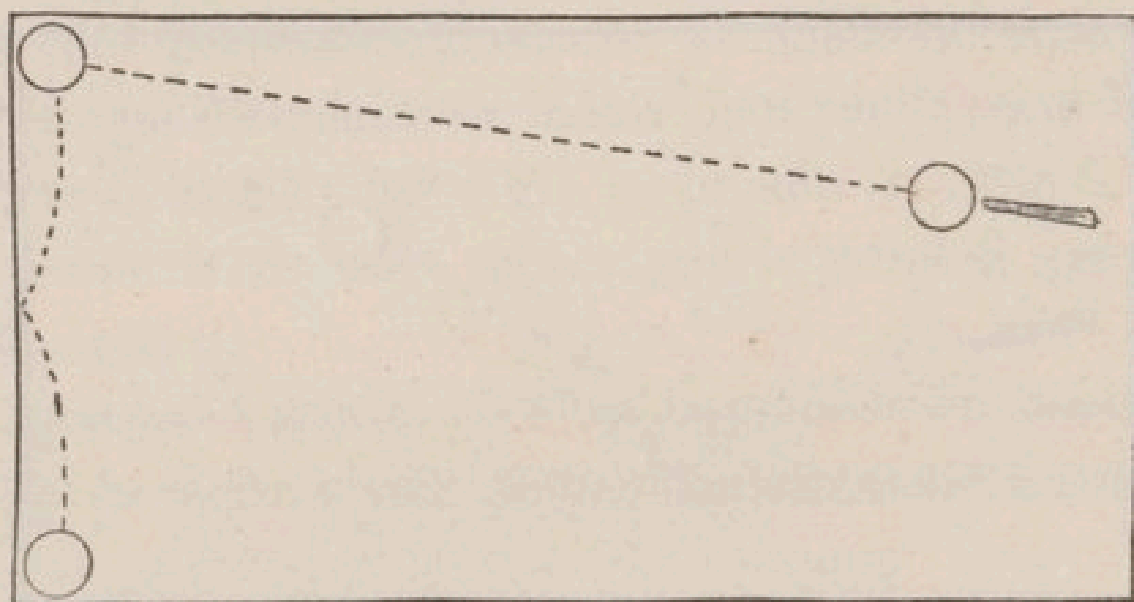
LE COULÉ OU COUP A SUIVRE.

2° *Le coulé* ou *coup à suivre.* — Par ce coup, le joueur détourne d'un côté ou de l'autre la bille qui masque en partie celle à caramboler. Pour exécuter un coulé, on prend la bille à jouer en tête et l'on attaque aux deux tiers celle sur laquelle on joue. La bille jouée va toucher plein la bille à caramboler.

Ce coup, simple d'apparence, présente des difficultés latentes que le joueur novice se trouve tout étonné de rencontrer. Il faut, en effet, donner le coup

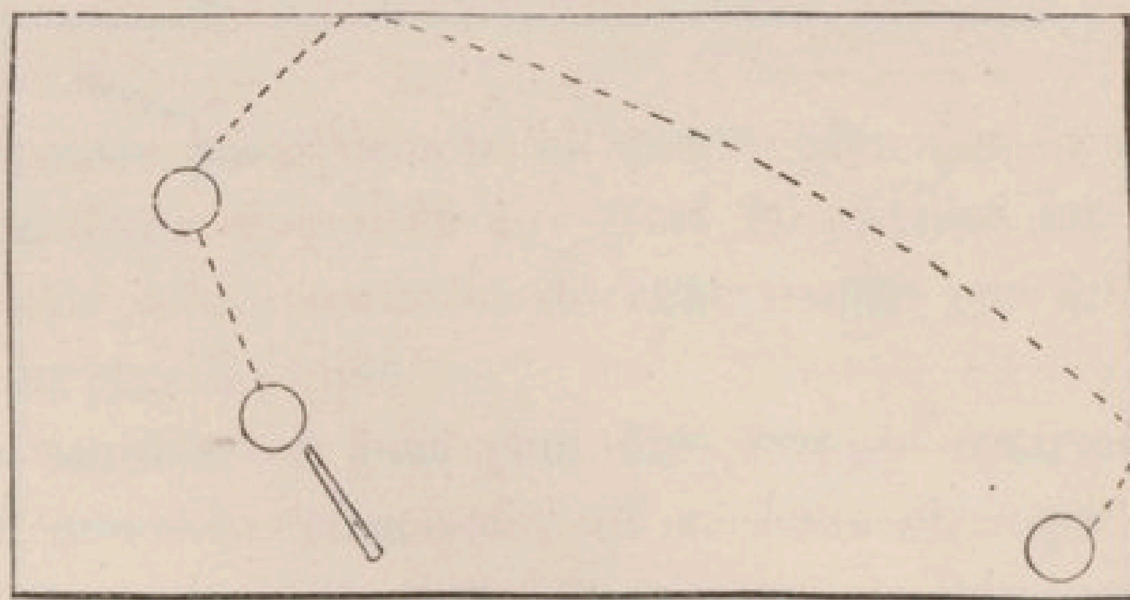
de queue légèrement, moelleusement, de telle sorte que la bille roule un instant sous le procédé que l'on relève doucement. Je ne vous cacherai pas qu'il faut beaucoup d'exercice pour acquérir cette légèreté et ce moelleux. Aussi voit-on des amateurs d'une certaine force recourir aux bandes plutôt que de risquer un coulé dont la réussite leur offre toujours un doute.

3° *Le coup dur* ou *coup allongé.* — Ce coup s'emploie lorsque la bille



LE COUP DUR OU COUP ALLONGÉ.

sur laquelle on joue se trouve collée à une bande (on le dit *coup dur*) ou très près de cette bande (on le dit *coup allongé*). Son résultat consiste à faire suivre à la bille jouée une marche parabolique le long de la bande. Pour exécuter le coup dur, on prend très en tête la bille à jouer et l'on attaque pleine la bille sur laquelle on joue. Le coup de queue se donne comme celui du coulé, avec cette différence, cependant, qu'on



L'EFFET A DROITE.

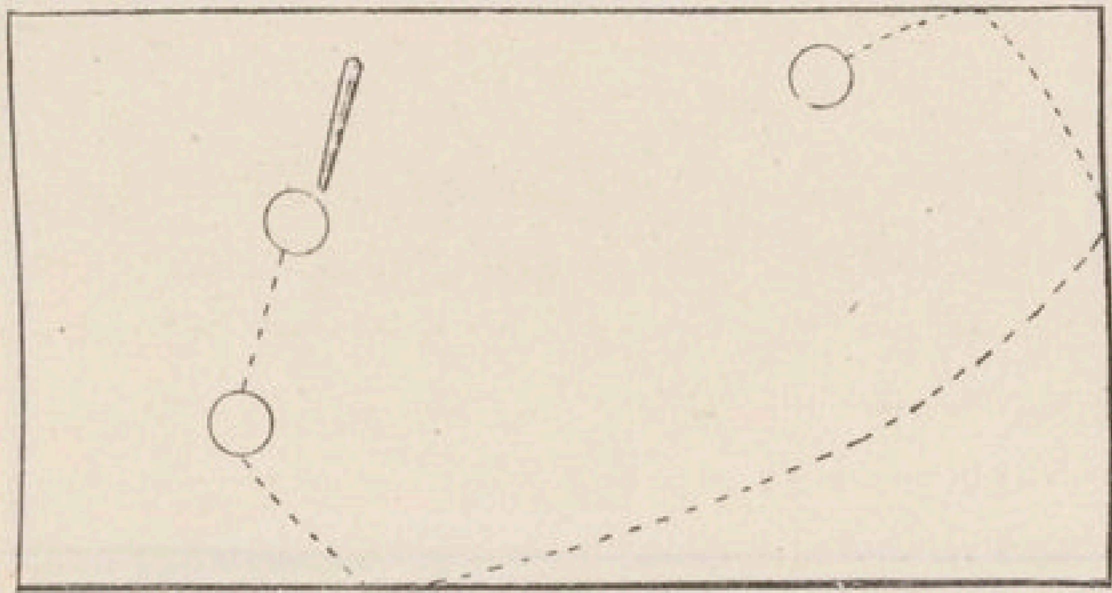
laisse la queue suivre naturellement le mouvement de propulsion au lieu de la relever doucement. Le moindre arrêt donné au coup, une fois lancé, amènerait forcément une pression de la main droite, qui serait préjudiciable à la marche finale de la courbe.

4° *L'effet à droite.* — On appelle faire de l'effet, donner à sa bille un mouvement qui la fasse tourner sur elle-même pendant qu'elle roule. En un mot,

la bille jouée avec effet possède deux mouvements : un mouvement de propulsion qui la chasse en avant, et un mouvement de rotation qui la force à modifier la trajectoire qu'elle parcourrait sous l'influence de son seul mouvement de propulsion. L'effet modifie si bien cette trajectoire que la bille qui en est munie, lorsqu'elle frappe la bande, se trouve renvoyée dans une tout autre direction que celle indiquée par l'égalité géométrique de l'angle d'incidence et de l'angle de réflexion.

Pour produire l'effet à droite, on prend la bille à jouer en tête à droite, et l'on attaque celle sur laquelle on joue au tiers à droite. La bille jouée court à la grande bande de gauche et, au lieu de revenir frapper la grande bande de droite, comme elle devrait le faire en décrivant un angle de réflexion égal à l'angle d'incidence, elle remonte, par la force de l'effet, à la petite bande du haut et touche, en revenant, la bille à caramboler.

5° *L'effet à gauche.* — Je ne m'arrêterai pas sur cet effet, qui diffère de



L'EFFET A GAUCHE.

l'effet à droite en ce qu'on prend la bille en tête à gauche et qu'on attaque la rouge au tiers à gauche. La bille jouée court sur la bande de droite, remonte à la petite bande du haut, frappe la grande bande de gauche et touche en revenant la bille à caramboler.

En considérant les deux tracés, esquissés par les coups d'effet que je viens de vous indiquer, vous remarquerez que l'angle de réflexion est plus petit que l'angle d'incidence.

Donc on peut poser en principe que l'effet a pour but, lorsqu'on se sert de la bande, de diminuer l'angle de réflexion.

Quelquefois des carambolages se présentent de telle sorte que l'on a besoin, au contraire, d'agrandir cet angle. On emploie alors l'*effet contrarié*.

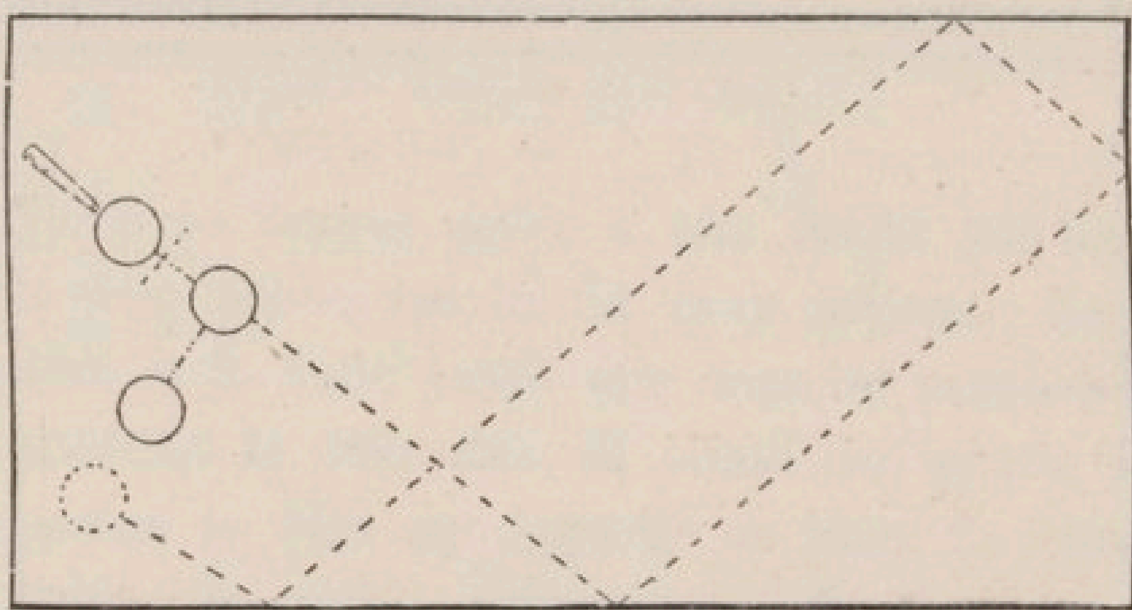
Il consiste simplement à prendre la bille dans un sens et à attaquer dans le sens inverse celle sur laquelle on joue. En un mot, si je prends ma bille avec l'effet à droite, j'attaque au tiers à gauche celle sur laquelle je joue.

6° *Le coup arrêté.* — Au carambolage, ce coup est certainement un des plus utiles à connaître et à bien réussir, parce qu'il conserve du jeu, c'est-à-dire qu'il prépare aux joueurs une série de coups presque certains.

Que faut-il faire pour se préparer du jeu? Essayer de conserver ou de ramener ensemble les trois billes.

Pour obtenir ce résultat, il faut prévoir le point, à peu près exact, où se fixera la bille jouée et maîtriser les mouvements des deux autres billes, de façon à les rapprocher de ce point.

Le coup arrêté résout un tiers du problème, en ce sens que la bille, jouée par son intermédiaire, reste presque en place après avoir touché la bille à caramboler, qu'elle dérange fort peu, du reste. Nous savons d'avance où nous la retrouverons. Si donc le coup arrêté est donné de manière que la bille meurt sur la bille à caramboler, nous saurons où retrouver ces deux billes. Tout le travail pour la réalisation du



LE COUP ARRÊTÉ.

problème repose, par conséquent, sur la bille attaquée par le joueur.

Dans la figure représentant le coup arrêté, la bille jouée, prise pleine au centre, viendra prendre la place de la bille à caramboler, qui, elle, se mettra à l'endroit indiqué par une circonférence pointée. La bille, attaquée aux deux tiers à droite, frappera la grande bande de droite, rebondira sur la petite bande du haut et touchera la grande bande de gauche pour revenir dans le coin où stationnent déjà les deux autres billes. Le problème sera réalisé.

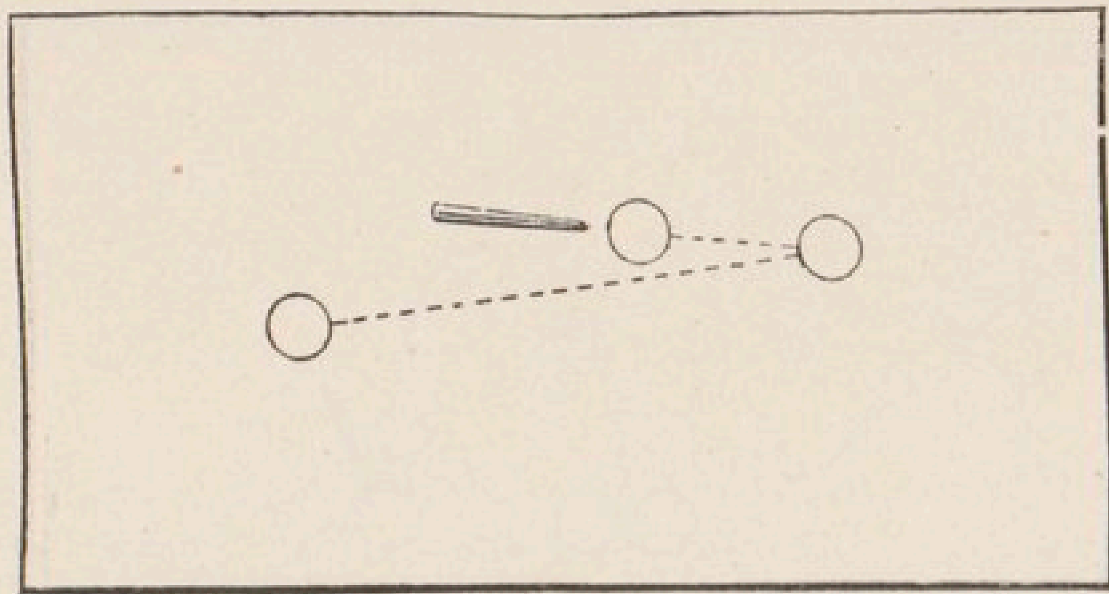
Dans le coup arrêté, vous devrez imaginer, à la distance d'un tiers de bille à peu près, une ligne tracée sur le tapis et que ne devra jamais dépasser le procédé de votre queue, lancée cependant avec vigueur. Pour obtenir une bonne exécution, vous pousserez fortement la queue sans presser le gros bout, *comme dans toutes les circonstances du reste* (n'oubliez pas ce principe), mais, au moment précis où le procédé arrivera à la limite fictive que votre œil s'impose, vous arrêterez brusquement le mouvement de propulsion en serrant à plein poing, et avec force, le gros bout de la queue.

7° *Le coup rétrograde.* — Ce coup s'emploie lorsque la bille à jouer se trouve placée entre les deux autres. Le plus souvent le carambolage, dans cette position, peut se faire au moyen des bandes, seulement il existe souvent un grand intérêt à ne s'en servir point, par exemple pour se conserver du jeu. Il faut donc, de préférence, exécuter le coup rétrograde.

On parvient à cette exécution en prenant la bille à jouer pleine en dessous et en frappant d'un coup sec, suivi d'un vif retrait de queue. La bille sur laquelle on joue doit être attaquée presque pleine, soit à gauche, soit à droite, suivant que l'on veut faire revenir en arrière, à gauche ou à droite, la bille jouée. Ce coup demande une étude persévérante.

Pour que cette étude soit moins longue, je vous dirai que la bille bien frappée recule toujours lorsque la ligne fictive prolongeant la queue et passant par le point de choc perce le tapis en deçà du point d'appui de la bille.

Quant à la plus grande vitesse de recul, vous l'obtiendrez en frappant



LE COUP RÉTROGRADE.

la bille environ à un quart du rayon au-dessous du centre et en attaquant la bille sur laquelle vous jouerez le plus près possible de son point d'arrière, c'est-à-dire du point de sa sphère le plus rapproché de la bille à jouer.

8° *Le massé.* — Ce coup, qui entre tous demande le plus de pratique, peut tenir lieu dans beaucoup de cas de l'effet rétrograde; toutefois on l'emploie plus particulièrement pour décrire des courbes sans le concours des bandes.

Les trois billes à jouer se trouvent, je suppose, sur une ligne parallèle à une bande. Deux auprès l'une de l'autre, celle à jouer un peu plus éloignée. Par le massé, on fera décrire à la bille à jouer une demi-ellipse, et elle carambolera en venant mourir entre les deux autres billes.

Pour obtenir le massé, on tient la queue perpendiculairement au tapis, le petit bout dirigé d'aplomb sur le haut de la bille et porté sur le bord de cette bille du côté où l'on veut revenir. Puis, on frappe vigoureusement, en rete-

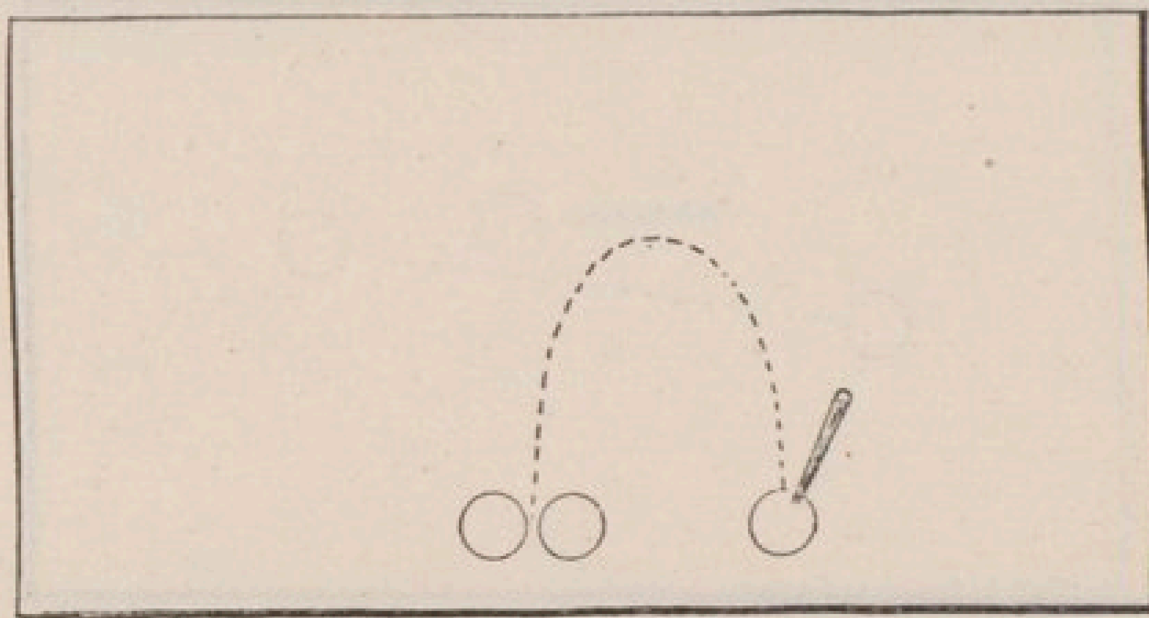
nant le coup cependant, pour que la queue ne vienne pas percer le tapis.

Mathématiquement, la bille décrit une courbe en se déviant de la direction du choc du côté où elle a été frappée. Sa marche finale sera parallèle à la ligne menée du point d'appui au point où la ligne du choc devra rencontrer le tapis.

Cette direction finale a lieu, du reste, pour tous les coups, du moment que l'on frappe la bille de manière que le plan du choc ne passe pas par le centre.

Tous les coups du billard, quel que soit leur nombre, quelles que soient leurs variétés, depuis les plus simples jusqu'aux plus compliqués, dérivent tous de la série primordiale des coups de queue que je viens de vous indiquer. Avec ces coups de queue seuls, ou en les combinant entre eux, vous serez à même de jouer tous les carambolages qui se présenteront.

A côté de la partie de carambolage on en joue encore d'autres dont je



LE MASSÉ.

vais vous entretenir. Quelques-unes, comme la partie du casin et la partie Désiré, sont extrêmement intéressantes et demandent même, pour être bien jouées, des joueurs de billard d'une certaine force.

*La partie du casin.* — Cette partie se joue avec trois billes et une quille, placée sur le billard à l'intersection des deux diagonales.

Elle se compose :

1° Du coup du casin ;

2° Du coup de la quille ;

3° Du carambolage ordinaire.

Le coup du casin consiste à faire toucher la rouge par la bille de son adversaire soit au même, soit au doublé, c'est-à-dire soit directement, soit après avoir touché une bande. Le joueur qui réussit le coup du casin marque quatre points.

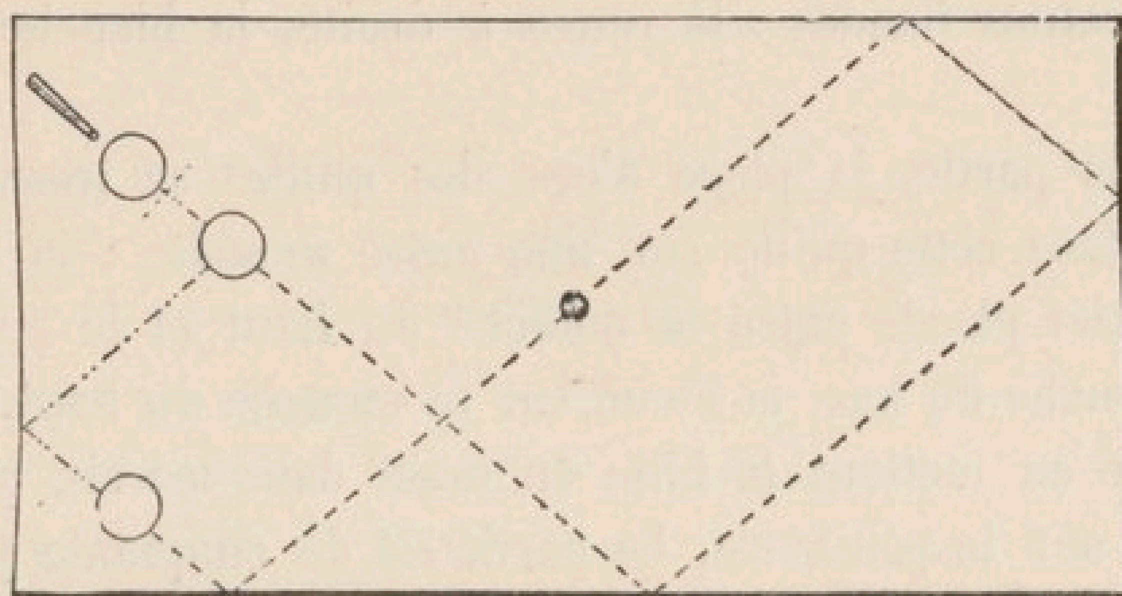
Le coup de quille peut s'exécuter de deux manières différentes : soit en jouant sur la bille adverse pour abattre avec elle la quille, au même ou au

doublé ; soit en renversant la quille par la rouge, mais à la suite d'un casin ou d'un carambolage effectué du même coup.

La quille abattue dans ces conditions vaut dix points, mais, si le joueur la renverse simplement avec a rouge, il en perd dix, que son adversaire marque à son compte.

Le coup de carambolage se fait tel que vous le connaissez, toutefois on doit le commencer en attaquant la bille blanche avec la bille à jouer. Ce mode de procéder est la loi absolue de cette partie. Les autres règles restent un peu à la volonté des joueurs; cependant on convient presque toujours de ne jamais faire plus de deux casins de suite. Le coup de quille et le carambolage poursuivent, au contraire, leurs séries soit en se combinant, soit en se succédant, soit en s'enchaînant avec des casins séparés, jusqu'à un coup non réussi.

Le casin, la quille, le carambolage ou deux de ces coups, faits dans quelque ordre que ce soit d'ailleurs, comptent tous, du moment qu'ils sont exécutés



LA PARTIE DU CASIN.

d'un seul coup de queue. Un joueur habile peut donc marquer en une fois seize points.

Notre figure représente un de ces coups dans lequel le carambolage, la quille et le casin sont exécutés d'un seul coup de queue.

Pour commencer la partie du casin, on place la quille sur la mouche du centre. Le premier joueur, prenant en main la rouge et sa bille, les place dans le quartier, puis les chasse l'une après l'autre, la rouge d'abord, dans la direction qu'il lui convient. Le second joueur, plaçant alors sa bille dans le quartier, à volonté, joue, en attaquant toujours la blanche, comme je vous l'ai déjà dit.

La partie du casin se gagne généralement en cinquante points.

Le joueur qui touche la rouge avant la blanche perd trois points, plus les points faits s'il y en a ; il en perd deux s'il manque de touche ; dix s'il renverse la quille avec sa bille, et tous les points qu'il a faits s'il abat cette quille avec sa queue avant que les billes soient arrêtées.

12

On peut cependant manquer de touche sans perdre de points. Il peut en effet arriver que la bille blanche adverse, sur laquelle on est absolument obligé de jouer, se trouve masquée de telle sorte qu'il devient extrêmement difficile de la toucher sans courir les risques d'abattre la quille ou de frapper la bille rouge en premier lieu : dans ce cas il faut, pour ne pas perdre de points, *saluer* la bille à attaquer. On entend par *saluer une bille* dépasser celle sur laquelle on joue et qu'on ne touche pas.

*La partie Désiré.* — M. Désiré Lemaire, une de nos gloires du billard, qui, dès l'âge de onze ans, avait le privilège de tenir le jeu du cardinal prince de Croy, nous a laissé, sous son nom, une partie offrant l'avantage de réunir, sans complications trop gênantes, le triple intérêt de l'ancienne partie avec les blouses, de la simple partie du carambolage et de celle du doublé.

Elle se joue avec trois billes et trois quilles. Chaque quille a sa couleur : bleue, blanche et rouge. Elles sont placées sur les mouches du milieu, parallèles aux petites bandes : la rouge à droite, la blanche au centre, la bleue à gauche.

Si, pendant la partie, la place d'une des quilles se trouve occupée par une bille, on place cette quille sur une autre mouche : la blanche sur la pénitence (mouche placée entre la mouche du haut et la petite bande), la rouge sur la mouche du bas, la bleue sur la mouche du haut.

On commence en mettant la bille en main dans les six pouces, la bille rouge se tenant sur la pénitence. La partie est de cinquante points, que l'on fait soit en carambolant, ce qui rapporte deux points, soit en abattant la quille bleue ou la quille rouge, avec la bille rouge ou celle de son adversaire jouée au même ou au doublé. Ces deux quilles valent chacune cinq points.

Celui qui abat la quille blanche avec l'une quelconque des trois billes donne cinq points à son adversaire, plus ceux qu'il vient de faire du même coup. On perd également deux points et les points du coup en queutant ou en faisant sauter sa bille hors du billard. Si la bille sautée est la bille rouge, ou la bille de l'adversaire, les points faits sont seulement annulés; la bille rouge reprend la mouche de pénitence, la blanche la mouche du bas, c'est-à-dire celle du milieu de la ligne du quartier, et l'on prend en main dans les six pouces la bille à jouer. On perd les points du coup et ceux représentant la valeur de la quille qu'on abat avec sa queue.

Tant que l'on fait des points on continue de jouer.

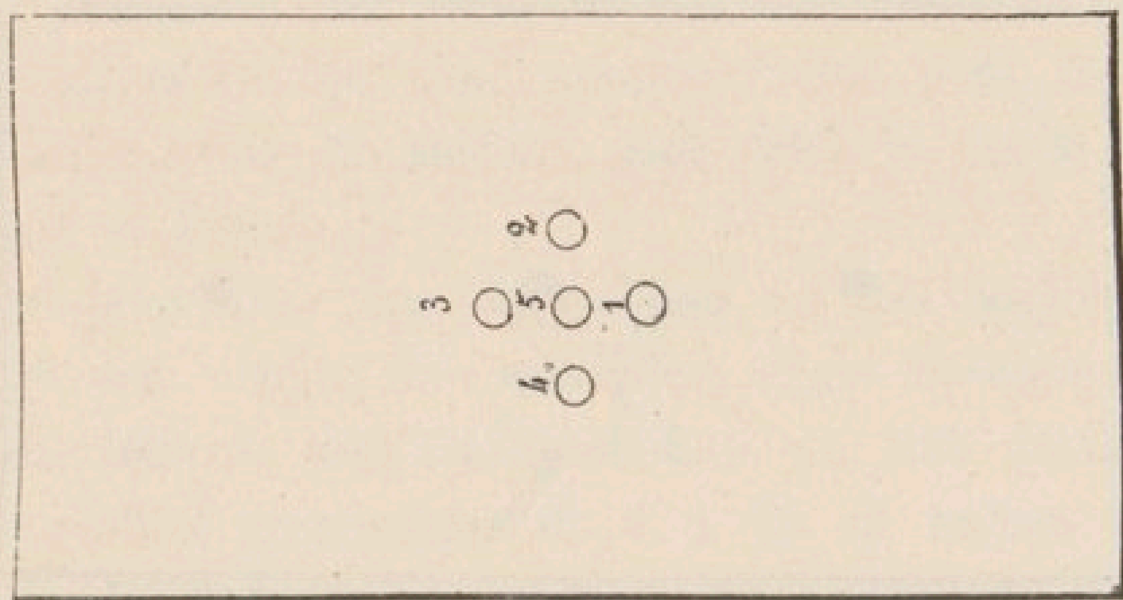
*La poule aux quilles.* — Elle se joue avec les trois billes du carambolage et cinq quilles, qui possèdent chacune une valeur, ainsi que l'indique notre figure.

On prend alors une petite bouteille d'osier remplie de petites boules

de buis portant chacune un numéro. Chaque joueur tire une boule de cette bouteille, et le numéro qui lui échoit compte comme autant de points de moins à faire pour arriver au nombre 31, qui donne la poule à celui qui y atteint le premier. Tout joueur qui dépassera ce point se trouvera rayé de la poule. On convient toutefois qu'un joueur a droit de se tenir à 29. Il continue de jouer cependant, mais les quilles qu'il abat viennent grossir le compte du joueur qui le précède. Si alors une autre personne arrive à 30 et annonce qu'elle s'y tient, toutes celles qui se tenaient ou veulent se tenir à 29 se trouvent rayées.

Quand un joueur se tient au point 30, on peut abattre les quilles avec l'une quelconque des trois billes.

Je n'insiste pas plus longtemps sur cette partie, dont vous trouverez, à votre besoin, un règlement complet chez le premier fabricant de billards venu. Dans ces indications de partie je me propose de vous indiquer les



LA POULE AUX QUILLES.

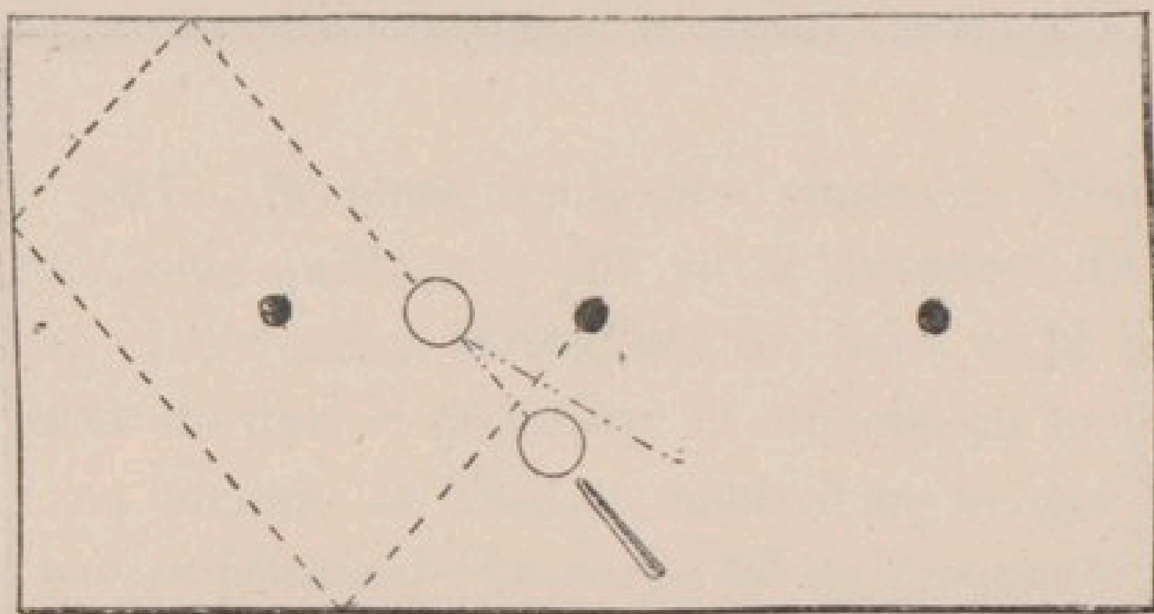
grandes lignes plutôt que d'entrer dans le détail d'articles nombreux, compliqués, et que vous pouvez aisément vous procurer.

*La poule à la casserole, ou partie du chapeau.* — Dans cette partie, on place sur la mouche du centre un chapeau ou une casserole : cette dernière a l'avantage d'avertir, en sonnant, qu'une bille l'a frôlée. Le nombre des joueurs est indéterminé et varie de huit à douze. Chacun d'eux, après avoir tiré un numéro qui indique l'ordre dans lequel il doit jouer, est inscrit au tableau avec un certain nombre de points, trois à six. La partie se joue au carambolage simple. Chaque carambolage fait par un joueur enlève un point au joueur qui le précède ; mais, si l'une des billes, ou même simplement la queue du joueur, touche la casserole, le carambolage est annulé, et le joueur se voit obligé de déposer dans la casserole une amende dont le montant a été préalablement déterminé. De même le joueur doit payer l'amende chaque fois qu'une bille a touché la casserole, et cette amende se multiplie par le nombre de billes ayant touché. Dans aucun cas,

les billes ne sont replacées sur les mouches, alors même qu'elles se touchent, ce qui rend licite le queutage. Enfin, le manque de touche enlève un point au joueur lui-même. Le joueur qui reste le dernier avec un ou plusieurs points ramasse le montant de la poule placé dans la casserole.

*Le bouchon.* — La partie du bouchon se joue par un nombre indéterminé de joueurs avec deux billes, deux quilles et un bouchon.

Les quilles se mettent, l'une sur la mouche du haut, l'autre sur la mouche du bas. Le bouchon prend place sur la mouche du centre. Chaque joueur le charge de sa mise. L'ordre du jeu tiré, le premier à jouer place la rouge sur la pénitence et la bille blanche en main dans les six pouces. Il faut, pour gagner, que la rouge attaquée vienne toucher la bande et renverse le bouchon sans qu'une des quilles soit renversée par elle pour ou par la blanche. On peut cependant, par le coup dit *du talon*, gagner sans que la rouge aille à la bande. Le coup du talon consiste



LE BOUCHON.

à n'attaquer la rouge qu'après avoir fait toucher la bande à la blanche.

Si la mise du bouchon tombe et que lui-même reste debout, on remet l'argent en place et l'on continue.

Si la rouge renverse les deux quilles et le bouchon à la fois, elle gagne. A Paris et aux environs, on donne à ce coup le nom de *rue de Rivoli.*

Chaque quille vaut une somme fixée d'avance. Si la rouge ou la blanche en renverse une, le joueur maladroit enrichit le bouchon de la valeur de la quille. Il paye également une amende, préalablement convenue, si sa bille blanche renverse le bouchon, ou s'il fait sauter une des billes en dehors du billard.

Ce jeu offre de réels agréments à la campagne quand beaucoup de personnes se trouvent réunies.

*Le cochonnet.* — J'en dirai autant du cochonnet, qui possède même sur le bouchon l'extrême avantage de permettre aux dames d'y prendre part

quand bien même elles ignoreraient complètement les rudiments du billard.

Chaque joueur a deux billes. L'ordre du jeu établi, le premier à jouer prend un cochonnet, comme aux boules. Il le lance, puis, se plaçant dans le quartier, il joue sa bille de façon à s'approcher le plus près du cochonnet, en ayant soin toutefois de toucher une bande au moins.

A part cette règle absolue, et la différence qui consiste à pousser la bille avec une queue, au lieu de la lancer avec la main, cette partie se joue comme la partie du cochonnet que je vous ai déjà décrite à propos du jeu de boules.

*La baraque.* — Au commencement de l'année 1881, une nouvelle partie de billard fit son apparition à Paris et atteignit du premier coup une vogue immense. On la croit d'invention bordelaise. Il demeure certain, en effet, que vers 1875 ou 1876 ce jeu se joua à Bordeaux pour la première fois au concert des Folies-Bordelaises. Cette partie, dans les lieux publics, a vécu ce que vivent les roses, le préfet de police ayant trouvé, à juste titre, qu'il servait de prétexte à des escroqueries. Dans une maison particulière où l'amphitryon et ses invités n'ont aucune raison pour escroquer (si l'on peut dire qu'il faille avoir des raisons pour cela), la partie de la baraque peut parfaitement se jouer.

La baraque se joue avec une bille. Dans un des angles du billard on place un châssis qui couvre une superficie égale au cinquième de la superficie totale du billard. Une feuille d'étain ou une planchette d'acajou munie de 25 cuvettes, numérotées de 1 à 25 et teintes alternativement en rouge et en noir, recouvre ce châssis. Une autre feuille, de cuivre ou d'étain, relie le plan des cuvettes à la table du billard par un plan incliné d'une superficie égale au tiers de celle du châssis de la baraque.

Chaque joueur, à son tour indiqué préalablement par le sort, place sa bille à volonté dans le quartier, et la chasse pour qu'elle monte sur la baraque et s'arrête dans une des cuvettes. Une règle absolue impose au joueur de faire toucher à sa bille une bande au moins avant la baraque. La bille restée dans le plus haut numéro gagne la mise de tous les autres joueurs. Celle qui redescend sans demeurer dans une cuvette *fait baraque.*

*Le billard anglais.* — Ce billard consiste en une sorte de table dont la surface, légèrement inclinée, est garnie, à partir d'une certaine distance des bandes, de gros fils de fer ayant la forme de fers à cheval et formant une série de petits ponts disséminés de ci de là, et sous lesquels la bille doit passer, tout en heurtant, soit à droite, soit à gauche, les tiges qui représentent les côtés des arches. La bande du haut, au lieu d'être droite comme dans un billard ordinaire, affecte la forme cintrée.

Le joueur, placé à la bande du bas, c'est-à-dire au plus grand déclin du billard, pousse la bille avec une queue dans le petit espace compris entre la grande bande de gauche et une autre petite bande intermédiaire qui la sépare de l'espace dans lequel se trouvent les petits arceaux de fil de fer. La bille monte, frappe la bande courbe du haut, redescend aussitôt, cascadant d'arche en arche, et finalement meurt dans un des casiers bordant la petite bande et qui représentent chacun un numéro différent.

Le joueur qui atteint le plus haut point gagne.

Dans certains billards anglais on remplace la queue par un ressort que l'on tend et qui chasse la bille. Je n'insisterai pas davantage sur cette façon de jouer : elle supprime d'un seul coup le peu qui restait à l'adresse dans le billard anglais. Le billard compris ainsi n'est plus bon que pour tirer des macarons dans une foire, ou remplacer, tant bien que mal, le légendaire tourniquet des marchands d'oublies.

# JEUX DE BILLES

La tropa et l'orca des Grecs et des Romains. — La bloquette. — Un jeu de billes au Paraguay. — Le pot. — Les villes et le serpent. — Pyramide et rangette. — Une expression de Clément Marot. — La dispersion et le delta des Romains. — Triangle ou cercle. — Le plan incliné et la tapette. — La poursuite, le tirer et la trime.

Les jeux de billes sont nombreux, et la jeunesse les tient depuis longtemps en grande estime. La bille actuelle est une petite boule en terre, en pierre ou en verre; autrefois, c'était un osselet, un gland, une châtaigne, une noix. Mais qu'importe la forme de l'instrument quand le jeu demeure le même.

Les anciens Grecs pratiquaient la *tropa*, ou jeu de la translation.

« Il se joue, dit Pollux, la plupart du temps avec des osselets qu'on lance en s'efforçant d'atteindre une petite fosse, creusée de façon qu'elle puisse les contenir tous. Souvent, au lieu d'osselets, on se sert de glands et de châtaignes. »

L'habileté consiste donc à faire entrer le plus d'osselets possible dans la fosse.

Aux Dionysiaques, époque de joie et de liberté pendant laquelle le peuple se livrait à tous les jeux qu'il pouvait imaginer pour se divertir, la tropa rencontrait des amateurs d'autant plus nombreux qu'elle était à la fois un jeu d'adresse et de hasard, deux qualificatifs que les Grecs prisaient fort.

Les Romains prirent la tropa aux Grecs du sud de l'Italie, mais ils remplacèrent par des noix les glands, les osselets et les châtaignes.

Dans son poème intitulé *le Noyer*, Ovide explique ainsi ce jeu : « On place à quelque distance un vase dans lequel doit tomber une noix que la main sait y lancer habilement. »

Perse, qui dans son enfance préférait le jeu à l'étude, prétend qu'il ne se préoccupait que d'une chose : « Ne pas manquer l'entrée de l'étroite orca. »

En effet, le vase dont on se servait portait le nom d'*orca*, qui devint rapi-

dement le nom du jeu lui-même. Festus nous apprend que l'orca affectait une forme disgracieuse. Cela se conçoit : à son entrée étroite devait vraisemblablement succéder une panse énorme.

Aujourd'hui, les billes remplacent les noix, et, abandonnant l'orca, nous sommes revenus à l'ancienne manière des Grecs, c'est-à-dire à creuser une petite fosse, égale en ouverture à la grosseur du poing.

Ceci fait, deux joueurs mettent en commun un nombre égal de billes, et le premier, désigné par le sort, prend un certain nombre de ces billes et les jette en masse dans la fossette. On nomme cette action *bloquer*, d'où le nom de *bloquette* donné au jeu. Si les billes bloquées entrent toutes dans le pot sans qu'il en ressorte une, le joueur les gagne toutes. S'il n'en fait entrer qu'une partie, mais que cette partie soit paire, il gagne ce qui est entré dans la bloquette. Le surplus revient à la masse commune. Les billes bloquées se trouvent-elles en nombre impair, elles reviennent de droit à l'adversaire, qui remet à la masse celles non entrées dans la fosse.



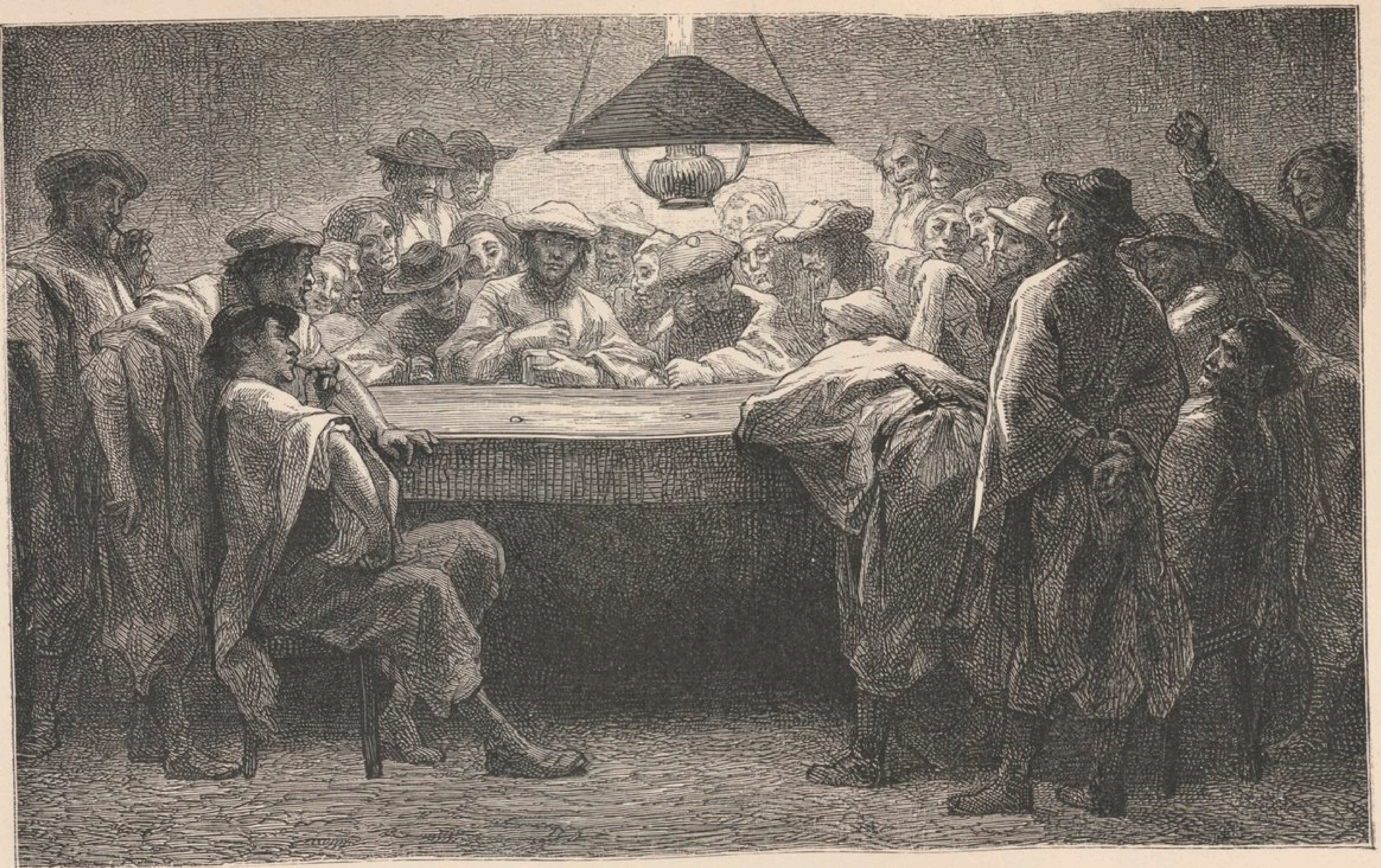
LA BLOQUETTE.

Si, au lieu de faire une mise commune, chaque joueur joue de sa poche, alors les billes bloquées retournent au joueur, et les autres à son adversaire.

Les habitants du Paraguay cultivent ce jeu avec une passion non moins grande que les Romains pour l'orca, et celle des Grecs pour la tropa. Le soir, à la clarté fumeuse d'une lampe à pétrole, ils se réunissent en grand nombre autour d'un billard garni de blouses, et là, chaque joueur jette sur la table du billard une poignée de billes, de façon à en faire entrer le plus possible dans l'une des blouses.

On n'emploie pas toujours la fossette que pour bloquer. Elle sert aussi à jouer à la *bille au pot*. Les joueurs tracent alors, à quelque distance de la fossette, une raie qui marque l'endroit d'où ils devront lancer leur bille pour la première fois. En attendant, ils se placent successivement près du pot et jettent leurs billes dans la direction de la raie. Celui dont la bille se rapproche le plus de ce but joue le premier, et ainsi de suite.

Pour le premier coup, le joueur peut *rouler* ou *caler* sa bille, à sa volonté; pour les coups suivants, il faut absolument qu'il la cale. *Caler une bille*, c'est la lancer d'une certaine façon. On la tient, pour cela, entre la seconde phalange de l'index et la première du pouce, ou, ce qui vaut mieux, entre l'extrémité de l'index et le pouce; la bille appuie ainsi sur l'articulation

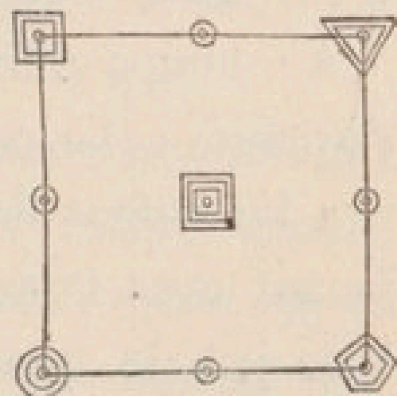


JEU DE BILLES AU PARAGUAY.

de ce dernier qui, en se détendant, fait l'office de ressort et communique à la bille une force et une vitesse que le joueur règle à sa guise.

Le joueur joue à faire entrer sa bille dans le pot. Les autres peuvent viser le pot ou la bille de l'un de ceux qui ont joué avant lui. S'il touche une bille, il continue de jouer tant qu'il est assez heureux pour toucher une bille en la visant.

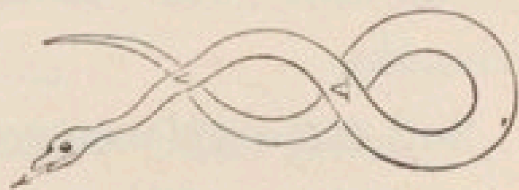
Tout joueur qui touche la bille d'un camarade gagne dix points; il en gagne dix autres s'il pousse cette même bille et la sienne dans le pot. Toutefois, il y a trois points : 30, 70 et 100, qu'il ne peut obtenir qu'en mettant sa propre bille dans le pot. Si, par inadvertance, il compte l'un de ces trois points en touchant une bille, il perd tous les points déjà acquis et recommence comme s'il n'avait pas joué encore.


LES VILLES.

Dès qu'un joueur arrive à cent dix points, il se retire du jeu. Le dernier qui reste devient le patient et est tenu de se placer au but pour jeter sa bille dans le pot. S'il y réussit, sa pénitence est finie, sinon ses camarades, placés près du pot, visent l'un après l'autre sa bille pour la chasser le plus loin possible.

Le *jeu des villes* n'est qu'une complication du pot. On trace un carré d'un mètre de chaque côté environ. A chaque angle on creuse un trou de la capacité d'une bille moyenne. On désigne chaque trou par un nom de ville. Au centre, on creuse la capitale. Au milieu des côtés du carré on place les bourgs.

Les rangs déterminés, chaque joueur cale sa bille vers le carré en cherchant à l'introduire dans l'une des villes et particulièrement dans la capitale. Le jeu consiste à défendre la ville dont on s'est emparé et à se rendre successivement maître de toutes celles de ses adversaires. La partie se termine quand un des joueurs parvient à se rendre maître de toutes les villes.


LE SERPENT.

Le *serpent* offre encore une variété du pot. On trace sur la terre une figure de serpent et l'on creuse un pot à l'endroit de l'œil. Il faut que la bille, lancée du but, pénètre dans le serpent par la queue. Dans la suite, on s'efforce d'arriver au pot en calant la bille et en restant toujours dans l'intérieur de la figure, sans s'arrêter sur les lignes ni aux *ponts*, c'est-à-dire aux endroits A, où le serpent se replie sur lui-même.

Quelquefois, au lieu de creuser un pot, on trace sur la terre une petite circonférence au centre de laquelle un joueur construit, à ses frais, une pyramide de billes. Chaque joueur, suivant son rang, tire au sort, lance

sa bille contre la pyramide; les coups suivants, les joueurs jouent de l'endroit où leur bille s'est arrêtée en roulant.

Toute bille qui, lancée contre la pyramide, ne la touche pas, appartient au constructeur. En revanche, toute bille de la pyramide qui est frappée et projetée hors du cercle appartient à celui qui l'a touchée.

Il peut arriver que le constructeur élève plusieurs pyramides à quelque distance les unes des autres, et décide qu'on attaquera successivement chaque pyramide en ne jouant qu'un coup sur chacune. Ce jeu, qu'on nomme la *rangette,* était en si grande vigueur au moyen âge, qu'on trouve dans Clément Marot l'expression *à la rangette* comme synonyme de *tout de suite.*

Au temps d'Ovide, les jeunes Romains jouaient à ce jeu sous le nom de *dispersion.* Le poète latin, dans son poème *le Noyer,* déjà cité, dit :

« Un enfant debout disperse les noix d'un coup bien ajusté, ou penché, et, jouant avec le doigt, les gagne en deux ou trois coups. Quatre noix suffisent à ce jeu, la quatrième étant superposée aux trois autres. »

D'après cette description, on jouait à la dispersion de deux manières différentes : la première est le jeu de la pyramide; la seconde, comme nous le verrons plus loin, ressemble au jeu du cercle.

Ovide dit encore dans le même poème :

« On trace avec de la craie une figure semblable à la constellation du Delta ou à la quatrième lettre des Grecs; on la divise en degrés. Celui qui s'arrête dans le delta gagne, par suite, autant de noix qu'il a touché de baguettes. »

Autant de baguettes, autant de noix : ce qui veut dire que, le delta étant coupé de lignes parallèles à sa base, le joueur fait rouler sa noix de manière qu'elle s'arrête dans le delta, et il gagnera autant de noix que la sienne aura franchi de lignes pour arriver à son point de station.

La forme du delta nous ramène tout naturellement à notre jeu du triangle.

Sur un emplacement bien uni on trace un triangle ou une autre figure géométrique, telle que cercle ou polygone. A quelque distance, on marque la raie de début. Chaque joueur pose alors dans la figure ou sur ses bords un nombre déterminé de billes.

L'ordre des joueurs étant établi, le premier lance sa bille, cherchant à frapper une des billes du triangle, sans s'arrêter dans ce dernier. Les autres l'imitent à tour de rang. Tout joueur gagne les billes qu'il fait sortir du triangle sans y laisser la sienne. Si sa bille y reste, il ne gagne rien, remet dans le triangle toutes celles qu'il a pu gagner jusque-là, et retourne jouer de la raie de début.

Tout joueur qui touche une bille, ou en fait sortir une du triangle, joue de nouveau, soit sur les billes du triangle, soit sur celles de ses camarades.

Tant qu'il touche, il continue de jouer. Le propriétaire de la bille touchée jouera de l'endroit où se trouve sa bille, ou de la raie de début, suivant les conventions, à moins qu'il n'ait encore gagné aucune bille et que son camarade en ait gagné quelqu'une ; dans ce cas, il sort du jeu, il est *tué*. S'il a gagné des billes, il les donne à son vainqueur. Quand tous les joueurs, sauf deux, ont été tués, les deux survivants se disputent le contenu du triangle.

A ce jeu, on *cale* toujours la bille.

Ovide, encore dans le poème du *Noyer*, nous décrit un autre jeu : « On fait descendre, dit-il, une noix sur une planchette inclinée et l'on vise à atteindre une de celles qui sont déjà à terre. »

Rich, dans son *Dictionnaire des antiquités grecques et romaines*, reproduit un charmant bas-relief de la collection Blundell, qui représente quatre enfants jouant à ce jeu dit du plan incliné. Ils se servent de petits objets ronds pouvant être aussi bien des noix que des billes. Une petite tablette posant à terre par une extrémité et soulevée à l'autre par une grosse pierre forme le plan incliné. L'un des joueurs met sa noix au sommet de la tablette, et, cherchant à la diriger afin qu'elle aille toucher les autres noix éparses sur le terrain, il s'apprête à écarter les mains pour la laisser rouler.

En 1786, Guatani a publié les bas-reliefs d'un tombeau antique qu'on voyait à Rome dans le palais Rondonini. L'un d'eux représente quatre Amours jouant au plan incliné. L'appareil du jeu diffère de celui du bas-relief Blundell, et se compose de deux planchettes jointes ensemble, à l'une de leurs extrémités, sous un angle de 45° environ. Les deux autres extrémités de ces planchettes sont plantées en terre. Un des Amours, tenant à la main un objet d'une forme toute particulière, se dispose à le faire rouler sur le plan incliné, pour qu'il aille toucher d'autres objets semblables épars sur le terrain. Ces objets représentent plutôt de petits disques que des noix, et furent sans doute les intermédiaires entre les noix et les billes.

C'est notre jeu de la *tapette* dans lequel nous lançons des billes sur un terrain en pente ; seulement la façon de lancer reste toute spéciale et a donné son nom au jeu. Elle consiste à frapper la bille contre un mur, une pierre polie ou une planche légèrement inclinée. Toute bille touchée appartient à celui qui a *tapé*.

Pour terminer la revue de ces différents jeux de billes, il nous faut encore signaler la *poursuite*, le *tirer* et la *trime*.

Dans la *poursuite*, le premier joueur lance sa bille au hasard. Le second la vise. S'il la touche, il marque dix points et continue de jouer. S'il la manque, son adversaire marque les dix points à son compte et joue de nouveau. Le premier qui parvient à faire cent points gagne la partie.

Dans le *tirer*, un joueur place une bille de quelque valeur à une cer-

taine distance d'un but déterminé, s'engageant à la donner à celui qui la frappera. En revanche, toute bille qui ne touche pas ce but devient sa propriété.

Pour jouer à la *trime,* on se sert de calots, grosses billes qu'on ne peut employer qu'en les roulant. On tire un joueur au sort : le *trimeur.* Il se place au but convenu et lance son calot vers un pot. S'il l'y introduit, un autre joueur prend sa place. S'il ne l'y introduit pas, tous les joueurs se portent au pot et, à tour de rôle, lancent leurs calots sur le sien pour l'envoyer le plus loin possible. Or, comme il doit jouer de l'endroit où son calot s'arrête, plus il sera loin, plus il court le risque de *trimer.*

Et au positif comme au figuré, est-il rien de plus désagréable que de trimer?

# SABOTS ET TOUPIES

Les titres de noblesse du sabot et l'étymologie de son nom. — Une leçon de Pittacus et une scène d'Aristophane. — Les témoignages de Tibulle, Virgile et Perse. — La course et la rencontre. — Le champignon. — Les anciens connaissaient-ils la toupie? — La toupie à la ficelle. — L'Haber-Gess.

Quand la terre se sèche sous les hâles d'automne ou légèrement se durcit aux premières gelées de l'hiver, vous êtes certain de rencontrer aux Tuileries, au Palais-Royal, au Luxembourg et dans les squares de Paris, des petits garçons et des petites filles, de tout âge et de toute condition, fouaillant à tour de bras un petit cylindre de bois, terminé par un cône et touchant à la terre par la pointe de ce cône. Ils jouent au *sabot*. Saluez en passant un des vétérans des jeux de la jeunesse.

Dans un ouvrage du treizième siècle, le *Miracle de Sainct-Loys*, nous le trouvons déjà avec le nom de sabot. D'après La Monnoye, ce nom lui viendrait de ce qu'à cette époque on taillait ces instruments de jeu dans le bois sec de vieux sabots.

Pour ne point les nommer ainsi, les anciens ne les connaissaient pas moins. La forme même de leur sabot était identique à celle du sabot moderne, puisque Pline l'assimile à un boute-roue renversé.

Les plus vieux parchemins qui servent de titre de noblesse au sabot datent de quelque cinq cents ans avant Jésus-Christ. Ils relatent une leçon de morale donnée par un des sept sages de la Grèce, Pittacus, à un étranger d'Atarmé, leçon que Callimaque a tournée en vers, cités par Diogène Laërce dans sa Vie de Pittacus.

« Noble vieillard, dit l'étranger au sage Pittacus de Mitylène, fils d'Hyrradius, deux mariages s'offrent pour moi. L'une des deux jeunes filles possède une fortune égale à la mienne et nous sommes de même naissance. L'autre jeune fille est plus riche que moi et mieux née. Que dois-je faire? conseille-moi : laquelle des deux faut-il que j'épouse. » Pittacus, levant

alors son bâton de vieillesse, lui dit : « Ceux-ci te répondront. Marche sur leurs pas. » Et il désignait des enfants occupés dans un large carrefour à faire tourner à coups de fouet des sabots rapides.

L'étranger s'approcha et entendit les enfants crier : « Fouette celui qui se trouve le plus près de toi, » et, saisissant cette parole comme un oracle, il épousa la jeune fille dont la condition se rapprochait de la sienne.

Ce : « Fouette celui qui se trouve le plus près de toi » est-il une règle du jeu? Existe-t-il là simplement une circonstance fortuite? S'il faut y voir une règle du jeu, Pittacus savait d'avance ce que l'étranger entendrait. Sinon, il s'en rapportait, dans sa sagesse, aux croyances des Égyptiens attribuant aux enfants une faculté prophétique, et tirant présage de tout ce qui leur arrivait de dire fortuitement en jouant dans les lieux sacrés. Ces deux interprétations sont admissibles. Je crois cependant, à mon sens, qu'il vaut mieux admettre la première, et en conclure que, lorsque plusieurs joueurs étaient réunis, un joueur ne devait pas courir après son sabot, lancé trop loin par un coup de fouet, mais frapper celui qui se trouvait le plus près de lui, laissant au joueur le plus près du sien le soin de le fouailler. En un mot, le sabot n'était point personnel. Les sabots mis en marche, il s'agissait de les empêcher de mourir, sans s'inquiéter de savoir à qui appartenait tel ou tel sabot.

Les Grecs connaissaient si bien ce jeu qu'on y trouve des allusions dans beaucoup de leurs écrits. Dans les *Oiseaux* d'Aristophane, le sycophante, pressé d'aller semer la trahison partout, s'écrie avant de partir : « Il faut que je tourne comme un vrai sabot. — Un sabot! reprend Pisthétœros, par Jupiter! j'entends. J'ai justement là des ailes de Corcyre superbes. — Aïe! aïe! c'est un fouet, s'écrie sous les coups le sycophante. — Ce sont des ailes, riposte Pisthétœros en le frappant toujours. Je veux aujourd'hui, avec elles, te faire tourner comme un sabot. »

Les auteurs latins, imitant en cela Aristophane, se servent souvent de l'image du sabot. Tibulle compare son cœur agité « au sabot qu'un enfant agile fait avec adresse tourner sous ses coups sur un sol aplani ». Virgile, dans l'*Énéide*, nous montrant Amata, la mère de Lavinia, courant dans la ville en proie à la fureur, dit : « Tel, sous les coups de la lanière qui s'enroule autour de lui, vole le sabot que les enfants, dans l'ardeur de leur jeu, poursuivent dans de vastes espaces. Saisi par la lanière, le sabot décrit de longues courbes, et dans leur naïveté les enfants admirent ce buis mobile que les coups raniment. »

Perse nous avoue qu'au lieu de travailler il préférait « faire tourner à coups de fouet son sabot de buis ».

Remarquons en passant que Perse et Virgile nous apprennent que de leur temps on faisait les sabots en buis. Cette matière est aujourd'hui

généralement employée. Notre sabot moderne mesure environ 80 millimètres de hauteur sur 55 millimètres de diamètre. Un clou à tête ronde garnit l'extrémité du cône. Pour faire tourner le sabot, on le met en mouvement avec les deux mains, après quoi on le fouette, soit avec une lanière de cuir, soit avec une peau d'anguille, par petits coups d'abord, pour le mettre en train, puis à coups vigoureux et redoublés.

Ce jeu se joue seul, à deux ou à plusieurs. Seul, il suffit de faire tourner le sabot. A deux ou à plusieurs, les joueurs chassent leurs sabots devant eux pour leur faire faire plus de chemin. C'est la *course*. D'autres fois ils fouaillent leurs sabots de manière à les pousser l'un contre l'autre. Le sabot qui tombe fait perdre la partie à son propriétaire. C'est la *rencontre*.

On fabrique des sabots qu'un seul coup de fouet lance à une grande distance. On les nomme *champignons*, parce qu'ils en ont la forme.



LE SABOT.

Le sabot avec ses allures vagabondes et ses soubresauts n'en est pas moins un bon père de famille : il a donné naissance à une fille : la toupie. Mais entre le père et la fille il existe une différence essentielle : le sabot se meut par impulsions successives. La toupie tourne sous l'action d'une force instantanée, cessant aussitôt après la communication du mouvement. Si l'on se pénètre bien de cette différence entre le sabot et la toupie, on constatera aisément que les anciens ne connaissaient pas cette dernière, car on ne trouve dans leurs auteurs aucune phrase faisant allusion au mode d'action spécial employé pour la mettre en mouvement. Ce mouvement provient d'une corde enroulée autour de la toupie et dont on retient une extrémité dans la main, lorsqu'on la lance. Cette corde, en se déroulant, anime la toupie d'un mouvement giratoire qu'elle conserve plus ou moins longtemps.

Les documents qui font mention de la toupie ne remontent pas au delà du quatorzième siècle.

Une bonne toupie doit être de bois dur. Son fer, ou ferret, comme on le nomme encore dans l'Avranchin, doit être plutôt long que court. S'il est court, la toupie tourne sur place. S'il est long, elle décrit des courbes. D'un autre côté, plus le fer est émoussé et arrondi, plus vite la toupie se redresse quand elle a touché terre.

Pour la lancer, on applique sur la partie inférieure du fer un des bouts de la ficelle, légèrement mouillé, puis on la tourne régulièrement

autour du bois, en ayant soin de réunir également les tours, et de les faire se toucher parfaitement. Arrivé au dernier tour, on introduit l'index ou le petit doigt de la main droite dans un œillet, préalablement préparé à l'extrémité de la ficelle, et l'on met la toupie la pointe en l'air. Puis, rejetant le bras en arrière, on la lance avec force, de telle sorte qu'elle tombe d'aplomb et sur sa pointe. Si le joueur la lance vigoureusement, elle prend vite la position verticale et tourne avec une telle rapidité qu'elle semble immobile. On dit alors qu'elle *dort*. Dès que le mouvement de rotation se trouve éteint, par suite du frottement du fer sur la terre ou de la résistance de l'air, la toupie tombe, en vertu de la loi de la gravité.

On joue seul à la toupie, mais le plus souvent plusieurs joueurs se réunissent ensemble. Ils tracent alors un grand cercle sur le sol. Un joueur désigné par le sort lance sa toupie dans le cercle. Tous les autres joueurs à tour de rôle essayent de la frapper avec les leurs. Toute toupie qui meurt dans le cercle reste exposée aux coups des autres. Toute toupie chassée hors du cercle par le choc d'une autre retourne à son propriétaire, qui peut la lancer de nouveau. La toupie qui sort du cercle sans cesser son mouvement et après avoir touché une de celles qui s'y trouvent, jouit des mêmes prérogatives. Toute toupie lancée hors du cercle est condamnée à y être placée pour recevoir les coups des autres.

Les joueurs préfèrent quelquefois ne pas tracer de cercle. L'un d'eux, toujours désigné par le sort, pose sa toupie à terre. Les autres cherchent successivement à la frapper. Celui qui n'y parvient point du premier coup fait sauter sa toupie, toujours en mouvement, sur la paume de sa main et, avant qu'elle meure, essaye de heurter celle qui est à terre, et s'il n'y parvient pas, il met sa toupie à la place de celle-ci.

Les Allemands ont importé chez nous une sorte de toupie dite *Haber-Gess* et que nous nommons toupie d'Allemagne en raison de son origine. Elle est ronde, de bois ou de métal, toujours creuse. La partie directement opposée à la pointe présente une queue grosse d'un doigt, longue de 50 millimètres environ. On enroule la ficelle sur cette queue, que l'on introduit dans une manière de clef. On passe le reste de la ficelle à travers une petite ouverture pratiquée dans un des côtés de cette clef. Le joueur tient le manche de la clef de la main gauche, et de la droite il tire la ficelle avec vigueur. Elle se dévide, et la toupie, *chassée* hors de la clef, tombe sur sa pointe et ronfle comme un bon propriétaire content d'avoir touché ses loyers.

# JEUX DE BALLE

Nausicaa et l'invention de la balle. — L'ourania des Grecs. — La balle circulaire des Romains. — La balle à la posture. — La balle cavalière. — Une peinture égyptienne. — L'anacrousia présentée comme variété de l'ourania ? — La balle au mur. — La balle aux deux murs. — L'aporraxis des Grecs. — Le tapi ou top des Mésopotamiens. — La balle au bond. — La balle donnée des Romains. — Le jeu de balle des Conibos. — La balle empoisonnée. — Le kubbi en Mésopotamie. — Un jeu canadien. — La balle au bâton. — La balle au camp. — Le trigon des Romains. — Ursus Togatus et ses balles de verre. — La balle à la riposte. — L'òmilla des Grecs. — La balle aux pots. — La balle à la crosse. — Un des jeux floridiens.

Qui a inventé la balle? — Cette question a dû certainement se présenter quelquefois à votre pensée, et je ferais injure à vos facultés intellectuelles, en croyant le contraire. D'après Athénée, polygraphe grec de la fin du deuxième siècle de notre ère, l'invention de la balle remonterait à la belle Nausicaa, *fille d'Alcinoüs, roi des Phéaciens*. Athénée s'appuie sur le témoignage d'un grammairien de Corcyre, Agallis, qui fait ainsi honneur de cette invention à sa compatriote. Dicéarque et Ippare ne se rangent pas à cette opinion. Le premier reporte aux Sicyoniens l'invention de la balle, et le second veut que l'honneur en revienne aux Lacédémoniens. De fait, les exercices du corps ne furent jamais plus cultivés qu'à Lacédémone et à Sicyone, mais il faut aussi remarquer que, de toutes les héroïnes de l'antiquité, Nausicaa est la seule qu'Homère représente jouant à la balle. Nous pouvons donc la considérer comme l'inventeur de ce jeu, puisqu'elle nous en offre le plus ancien exemple.

« Lorsque Nausicaa et ses servantes eurent mangé, dit Homère dans la sixième rapsodie de l'*Odyssée*, elles dénouèrent les bandelettes de leur tête et jouèrent à la balle. Et Nausicaa aux bras blancs commença le chant. » Et plus loin il continue : « Alors la jeune reine jeta une balle à l'une de ses femmes, et la balle s'égara et tomba dans le fleuve profond. »

Ainsi Nausicaa, en jouant à la balle, chantait. Ce jeu, en effet, nommé par les Grecs *ourania*, constituait une sorte de danse dans laquelle les joueurs,

tour à tour, lançaient et recevaient une balle. Il fallait qu'un des joueurs lançât la balle vers le ciel. De là son nom de balle ourania ou balle céleste. des autres joueurs sautaient et bondissaient en l'air, suivant le rythme du chant, mettant toute leur ambition à la saisir au vol et pendant qu'ils étaient eux-mêmes suspendus encore au-dessus du sol. Celui qui la recevait, gardant toujours la cadence, la relançait à son tour dans les airs.

Les Arabes, qui, dans beaucoup d'usages, conservent encore les traditions de l'antiquité, jouent à la balle un peu à la manière de Nausicaa. M. Edmond de Amicis, dans son *Voyage au Maroc*, nous peint ainsi ce jeu : « Une quinzaine d'Arabes, enfants, hommes mûrs, vieillards à barbe blanche, quelques-uns avec leur fusil en bandoulière, d'autres avec un sabre, jouaient avec une balle de cuir grosse comme une orange. L'un la prenait, la laissait tomber et la renvoyait en l'air par un coup de pied; tous les autres couraient pour la saisir au vol, et celui qui l'attrapait la lançait à son tour, de sorte que le groupe de joueurs, suivant la balle, s'éloignait peu à peu, puis, d'un commun accord, revenait au point de départ. Mais ce que ce jeu avait de plus curieux, c'étaient les mouvements des joueurs : on croyait voir des pas de ballet, des gestes mesurés, une attitude de mimes, une manière d'agir pour ainsi dire cérémonieuse, une sorte de contredanse, un je ne sais quoi de sévère et de moelleux en même temps, et une concordance de tours, d'allées et de venues dont je ne réussirai pas à découvrir la loi. Ils couraient, sautaient tous ensemble dans un petit espace, se précipitaient, se mêlaient, et il n'en résultait jamais ni un choc ni le plus léger désordre. La balle s'élevait, disparaissait, rebondissait au milieu de toutes ces jambes, au-dessus de toutes ces têtes, comme si personne n'y touchait et qu'elle fût renvoyée de cette manière par deux vents contraires. Et tout ce mouvement n'était accompagné ni d'une parole, ni d'un cri, ni d'un sourire. Vieux et jeunes étaient tous également sérieux, silencieux, et attentifs au jeu comme à un travail obligatoire et triste, et l'on n'entendait que le bruit des respirations étouffées et le clapotement des babouches. »

L'ourania devint dans la suite la *balle circulaire* des Romains. Les joueurs, rangés en cercle, se lançaient la balle les uns contre les autres. Un esclave, porteur d'un sac de balles, en fournissait les joueurs; un autre recueillait celles qui tombaient et les marquait, c'est-à-dire notait les joueurs qui les avaient manquées.

Notre jeu de *balle à la posture* pourrait bien trouver ses ancêtres dans ces deux-là.

En effet, pour jouer à la posture, les joueurs se rangent en cercle, comme dans le jeu de balle circulaire des Romains, et lancent la balle en l'air, comme dans l'ourania. Tout joueur qui manque la balle doit demeurer jusqu'à la fin de la partie dans la position, ou posture, qu'il occupait lorsqu'il a commis

son manque. Celui qui reste seul sans avoir jamais laissé tomber la balle gagne, d'une façon définitive, dès qu'il a lancé et reçu dix fois la balle sans la laisser tomber à terre. Au dixième coup, les condamnés délivrés abandonnent leur posture, et la partie recommence.

La *balle cavalière* se rattache aussi à ces origines. Les joueurs, en nombre pair, tracent un cercle sur la terre, puis se divisent par le sort en deux partis : celui des chevaux et celui des cavaliers. Ceux-ci, à califourchon sur leurs montures et bien rangés à l'intérieur du cercle, jouent à la balle céleste. Toutefois, chaque cavalier, avant de passer la balle à son voisin, doit préalablement la lancer trois fois en l'air et la recevoir trois fois dans les mains. Sitôt que la balle tombe par terre, les chevaux s'empressent de la ramasser, tandis que les cavaliers prennent la fuite hors du camp. Les chevaux, tout en restant dans le camp, essayent d'atteindre et de frapper un des fugitifs. S'ils réussissent, ils deviennent cavaliers, sinon ils gardent le rôle qu'ils avaient, attendant qu'une nouvelle chance vienne l'intervertir.


LA BALLE CAVALIÈRE.

Les Grecs connaissaient-ils la balle cavalière que nos lycéens aiment si fort? Je ne voudrais pas trop l'affirmer sans preuves bien probantes à l'appui; cependant, je le crois. On trouve en effet dans plusieurs auteurs que les vaincus, dans les jeux de balle, faisaient l'âne et obéissaient à tout ce que commandait leur vainqueur, nommé *roi*.

Pourquoi ce nom d'âne? Ne serait-ce pas parce que le joueur vaincu servait de monture à l'autre? Cette réponse devient parfaitement admissible si l'on considère que Bacchus, le dieu soleil, était représenté sur un âne, et que les anciens, dans leurs symboles, faisaient de la balle l'emblème du globe solaire. Toutefois, si les auteurs anciens ne nous renseignent pas, on voit dans les peintures égyptiennes de Beni-Hassan deux femmes montées sur deux de leurs compagnes et jouant à la balle. Or les Grecs connaissaient certainement ce jeu égyptien, qui figure, à n'en pas douter, un jeu de balle cavalière.

Parmi les jeux énumérés par Pollux se trouve la description d'une variété de l'ourania. « Lorsque les joueurs lançaient la balle contre un mur, dit-il, on comptait le nombre des bonds; le vaincu s'appelait *âne* et faisait tout ce qui était commandé; le vainqueur était *roi* et ordonnait. » Nous verrons tout à l'heure cet usage parfaitement conservé en Mésopotamie. Quant au jeu de balle lui-même, Pollux le nomme *ourania,* bien qu'il le

donne comme une variété de ce jeu. La balle lancée contre un mur à une certaine hauteur autorise sans doute le grammairien à faire un rapprochement qui justifie la communauté de nom des deux jeux; malgré cela, je suis convaincu que ce jeu, différent de l'ourania, portait un nom différent aussi. Je ne serais même pas éloigné de voir en lui l'*anacrousia*, ou balle repoussée, dont Hésychius fait mention sans nous donner d'autre explication.

Nous connaissons et nous pratiquons ce jeu sous le nom de *balle au mur*.

On choisit un mur haut, large, uni et le plus possible dépourvu d'ouvertures. D'un bout à l'autre de l'étendue de ce mur et à $1^{m},50$ du sol on trace une raie horizontale, puis on tire au sort qui doit servir la balle, c'est-à-dire la jeter le premier contre le mur. Quand la partie se joue à deux, celui qui a servi la balle attend que son adversaire l'ait renvoyée contre le mur, il la saisit alors et la repousse de nouveau. La balle doit toujours être repoussée avec la paume de la main, soit lorsqu'elle est en l'air, soit après avoir touché terre une fois seulement. Au second bond, le coup ne vaut plus rien. Toute la science du jeu réside dans la façon de donner la balle ou de la repousser, afin que, sans manquer son coup, on expose son adversaire à manquer le sien.

La partie se joue généralement en soixante points; de plus, il faut que l'un des deux joueurs ait fait les trente premiers points en deux coups. Dans le cas où aucun des deux joueurs n'a satisfait à cette règle, le premier qui arrive à soixante marque un *avantage* et recommence à jouer. La partie, dans ce cas, ne se gagne qu'au troisième avantage. Chaque faute d'un joueur donne quinze points à son adversaire. Il y a faute : 1° quand la balle n'est pas reçue au vol ou au premier bond; 2° quand on la renvoie sur le mur, au-dessous de la ligne horizontale; 3° quand on la manque.

La balle au mur peut se jouer en société. Les joueurs se divisent alors en deux camps, et la balle est servie et renvoyée alternativement par chacun des joueurs, soit dans un ordre fixé d'avance, soit à volonté.

Dans la *balle aux deux murs*, on se place sous une galerie de pierre ou sous une porte cochère. Avant d'être renvoyée, la balle, lancée contre un des murs, doit rebondir sur l'autre.

A côté de ces jeux se place la balle au bond, que les Grecs nommaient *aporraxis*.

Pour y jouer, il fallait frapper vigoureusement la balle sur le sol, la recevoir au bond et la renvoyer avec la main. Un auteur de l'antiquité, Eustathe, insiste même sur ce point, qu'il ne fallait pas frapper la balle contre le mur, mais bien contre terre. On comptait le nombre de bonds, et celui qui en avait fait le plus gagnait la partie. Ce jeu nous est parvenu sans modification aucune et sous son titre de *balle au bond*.

En Mésopotamie, on joue encore à un jeu assez semblable à ceux-ci : on le nomme *tapi* ou *top*. Les joueurs se servent pour cela d'une balle de laine couverte de cuir. Un d'entre eux la lance fortement contre terre, elle rebondit, et, tandis qu'elle est en l'air, les autres joueurs s'efforcent de la saisir. Celui qui la prend monte sur le dos de celui qui la lui disputait de plus près, et lui fait faire plusieurs fois, dans cette attitude, le tour du cercle formé par les joueurs. Nous retrouvons là, dans toute sa vigueur, l'âne et le roi des jeux des anciens Grecs, ce qui laisserait supposer que les habitants de la Mésopotamie ont conservé la tradition exacte de l'anacrousia.

Outre la balle circulaire, dont je vous ai précédemment entretenus,



JEU DE BALLE DES CONIBOS.

les Romains jouaient à la *balle donnée*. Les esclaves et les oisifs de la rue tenaient ce jeu très en faveur. Il ressemblait un peu à notre volant moderne, seulement la balle remplaçait le volant, et les mains les raquettes.

Dans l'Amérique du Sud, les Conibos connaissent la balle donnée des Romains et la jouent avec des raquettes et une balle faite de feuilles de palmier, ce qui rapproche encore plus ce jeu de notre volant.

Trois de nos jeux modernes se rattachent à la balle donnée, ce sont : la balle empoisonnée, la balle au bâton et la balle au camp.

Les amateurs du jeu de *balle empoisonnee* se placent d'une façon quelconque sur le terrain. Un des joueurs jette la balle en l'air en désignant celui de ses camarades qui doit la recevoir. Le joueur ainsi désigné saisit la

balle au vol ou au premier bond, puis la rejette en l'air en désignant un autre de ses camarades, et ainsi de suite. Si un joueur manque la balle, on lui marque un point, à moins qu'il ne soit assez leste pour la ramasser promptement et assez adroit pour en frapper un camarade, qui par ce fait se trouve marqué à la place de l'autre. Trois marques mettent un joueur hors du jeu. On déclare vainqueur celui qui reste le dernier en ayant moins de trois points, et on le charge d'infliger une punition aux perdants. Elle consiste le plus souvent en un certain nombre de coups de balle à recevoir.

Le *kubbi* ou *kibbi* des habitants de la Mésopotamie se rapproche de ce jeu. Les joueurs, en nombre indéterminé, forment le cercle. L'un d'eux, dit *capitaine*, se place au centre et s'écrie : « Dieu, un; soleil, deux; terre, trois. » Puis, se tournant vers ses camarades, il continue à dénombrer jusqu'à quarante. Le joueur sur qui ce nombre tombe se met derrière le capitaine, qui l'interroge en ces termes : « Qu'avez-vous mangé aujourd'hui? » Le joueur répond ce qu'il veut, et les autres répètent sa réponse en chœur. Le capitaine jette alors la balle au milieu du cercle, et l'interrogé tâche de la saisir. Ses camarades le repoussent, le bousculent, et il se passe souvent une heure avant qu'il puisse s'en emparer. Aussi a-t-il tout le temps de digérer ce qu'il a mangé. Quand il tient la balle, celui qui l'a jetée en dernier, ou des mains de qui il l'a prise, prend sa place et devient à son tour le *phettâl* ou coureur.

Quand les Français conquirent le Canada, le P. Lafiteau nous rapporte qu'ils furent fort surpris de voir les habitants de ce pays jouer au trigon des Romains, à la balle céleste des Grecs et à un autre jeu fort analogue au kubbi joué en Mésopotamie. Après avoir marqué deux termes assez éloignés, soit cinq cents mètres environ, les joueurs se rassemblaient au centre de l'espace qui les séparait. Celui qui devait commencer le jeu tenait en main une balle de moyenne grosseur et la jetait en l'air aussi perpendiculairement que possible, afin de la rattraper à sa chute. Les autres formaient cercle autour de lui, tenant leurs mains élevées au-dessus de leur tête pour la recevoir aussi.

Celui qui a pu s'en rendre maître tâche de gagner l'un des buts éloignés. L'attention des autres se porte, au contraire, à lui couper le chemin, à le tenir écarté de ces buts en le repoussant toujours vers le milieu, enfin à le saisir et à lui arracher la balle si faire se peut. Mais celui-ci, observant toutes leurs démarches, s'esquive tantôt d'un côté, tantôt d'un autre, tenant ferme la balle et poussant ceux-ci, culbutant ceux-là. Se voit-il en danger, il jette la balle aux plus éloignés du but, pour faire durer la partie plus longtemps.

Le poursuivi devenait ainsi poursuivant, et la balle passait de main en main jusqu'à ce qu'un des joueurs atteignît le but en la tenant.

Pour jouer la *balle au bâton*, on marque trois buts : le principal, le petit et le grand. Le sort détermine le rang des joueurs. Le numéro un, muni de la balle et d'un bâton assez gros et de moyenne longueur, va se placer au but principal. Les autres joueurs se dispersent de côté et d'autre. Le numéro un, lançant alors la balle en l'air, la reçoit sur son bâton et d'un coup vigoureux la donne à ses camarades. Jetant alors le bâton, il court en toute hâte au petit but, essayant de toucher ensuite le grand et de revenir au but principal en esquivant la balle que lui jette celui d'entre les joueurs qui a été assez habile pour la ramasser le premier. Le but forme un asile sacré : le joueur poursuivi peut y séjourner. Le numéro deux se place alors au but principal et joue de la même façon. Toutefois il faut bien considérer que deux joueurs ne peuvent séjourner ensemble au même but. Celui qui a l'adresse de frapper un joueur dans sa course, prend sa place au but principal, et donne la balle.

Dans le jeu de *balle au camp*, les joueurs, en nombre pair, se divisent en deux partis égaux. On trace sur la terre un carré. En dehors de l'espace qu'il renferme, on place cinq buts à égale distance l'un de l'autre et convenablement éloignés du camp. Un des membres du parti, désigné par le sort pour occuper le camp en premier, s'avance sur la limite, prêt à recevoir la balle que va lui donner un joueur du parti adverse. Il la renvoie de volée et s'élance aussitôt vers le premier but à droite, évitant d'être touché par la balle ramassée et lancée par une main agile et sûre. S'il séjourne au but, un autre joueur de son parti redemande la balle et la repousse comme son prédécesseur. La balle au camp ressemble donc beaucoup à la balle au bâton.

On peut établir comme règles principales de la balle au camp que les possesseurs du camp, lorsqu'ils franchissent l'espace compris entre deux buts, ont le droit de repousser la balle avec le pied. S'ils sont atteints, ils peuvent neutraliser l'effet du coup, qui est de faire perdre le camp à leur parti, en saisissant vivement la balle et en la lançant adroitement de manière à atteindre un de leurs adversaires. Ce qui offre à la fois un exercice très divertissant et très salutaire.

La *balle trigonale*, modification de la balle circulaire, se jouait avec une petite balle dite *trigon*, la plus petite et la plus dure des quatre dont les Romains faisaient usage. Elle était ordinairement rembourrée de crin. La position des joueurs déterminait une figure triangulaire. Chacun d'eux, en effet, se plaçait au sommet d'un triangle équilatéral. De ces places les joueurs se renvoyaient mutuellement la balle, sans jamais la láisser toucher terre.

Le petit mécanisme de ce jeu, très simple cependant, a fourni aux commentateurs des auteurs anciens matière à de grandes discussions.

Chaque joueur, d'après la forme du jeu, en avait deux autres devant soi : l'un à droite, l'autre à gauche. Quand il renvoyait la balle, de volée ou de demi-volée, à celui de qui elle venait, cela s'appelait *rendre la balle;* quand il l'envoyait au troisième joueur, cela se disait *chasser la balle.* S'il recevait la balle du joueur de gauche, il devait la rendre de la main droite ou la chasser de la main gauche; s'il la recevait du joueur de droite, il la rendait de la main gauche et la chassait de la main droite. On jouait donc des deux mains au trigon.

Il se rencontrait quelquefois à Rome des joueurs de balle si habiles qu'ils pouvaient entre eux jouer avec une balle de verre sans craindre de la casser, comme nous avons aujourd'hui des maîtres d'armes assez adroits pour lutter en public contre leurs prévôts avec des fleurets démouchetés. Je vous citerai comme exemple un certain Ursus Togatus, vivant au siècle d'Adrien et des Antonins. Il ne faudrait pas toutefois, se fondant sur cet exemple, croire que tous les Romains jouassent avec des balles de verre.

Pour jouer à la *balle à la riposte,* qui peut considérer le trigon comme son ancêtre, les joueurs se placent à cinq mètres les uns des autres de manière à former le cercle. Celui qui tient la balle la lance à son voisin de droite, qui la reçoit de volée et la lance également à son voisin de droite, et ainsi de suite jusqu'à ce que la balle revienne à son premier joueur.

Alors celui-ci la fait passer à son voisin de gauche et elle circule de nouveau, mais de gauche à droite, et non de droite à gauche comme précédemment. Ce deuxième tour terminé, on commence le troisième en la lançant au premier joueur venu, se contentant de le prévenir de la voix ou du geste. Ne pas recevoir la balle, la laisser tomber à terre, ou l'envoyer là où il ne faut pas, sont autant de fautes qui valent un mauvais point à ceux qui les commettent. Trois mauvais points mettent un joueur hors du jeu et le soumettent à la punition convenue d'avance.

Suivant Antonio Herrera, l'un des plus célèbres historiens espagnols, vivant au seizième siècle, les Péruviens jouaient à la balle à la riposte d'une façon fort amusante, et qui, par son originalité, mérite d'être consignée ici. Les joueurs, placés en cercle, se tournaient le dos, courbant l'échine et la tête de façon à regarder entre leurs jambes. Dès qu'ils voyaient venir la balle, ils s'avançaient vers elle à reculons, la recevaient sur les reins et la renvoyaient d'un vigoureux coup de main. Cet exercice demandait une grande habitude et beaucoup d'adresse.

L'*ômilla* ou jeu du cercle des Grecs doit-il être considéré comme l'origine de la balle aux pots? Je le crois; bien que les auteurs anciens ne

nous aient point parlé de balle, en nous indiquant le jeu de l'ômilla : « On décrit un cercle, dit Pollux, et on lance un osselet assez habilement pour qu'il reste dans le cercle. Ce jeu se nomme *dans l'ômilla.* »

Si l'on s'en rapporte à une description d'un autre auteur, Suidas, on peut substituer une noix à l'osselet. J'ajouterai même que les érudits qui nous ont laissé des notes de grammaire ou de critique pour servir à l'intelligence des auteurs classiques, affirment qu'on peut employer toute autre chose qu'un osselet ou une noix. Pourquoi les Grecs n'auraient-ils pas employé la balle, qui, par sa sphéricité, présente pour la maintenir dans le cercle plus de difficultés qu'une noix ou un osselet? J'incline beaucoup à croire qu'ils se servaient quelquefois de la balle, puisque nous les voyons se servir auss de palets. Dans ce dernier cas, l'ômilla prenait le nom d'*aphétinda*.

Quoi qu'il en soit, le principe qui forme la base de la *balle aux pots* est l'ômilla. Il faut en effet envoyer la balle assez habilement pour qu'elle reste, non dans un cercle, mais dans un trou creusé en terre et nommé pot.

Pour jouer une partie, on creuse autant de pots qu'il y a de joueurs, et on les enveloppe tous d'une raie qui limite le camp. A trois ou quatre mètres en avant de ce camp on trace une autre ligne, parallèle aux pots, indiquant le point où l'on devra se placer pour rouler la balle. Chaque pot échoit à un propriétaire déterminé par le sort, qui désigne aussi le joueur chargé de lancer la balle le premier. Dès que la balle roulée par le joueur s'arrête dans un pot, tous les joueurs quittent le camp, excepté le propriétaire du pot qui saisit la balle et s'efforce d'en frapper un des fugitifs.

Tous les joueurs, sans exception, doivent quitter le camp. Si l'un d'eux reste pour une cause quelconque, il faut absolument qu'il en sorte à ses risques et périls. Si le joueur, en lançant la balle contre un fugitif, ne parvient pas à l'atteindre, il reçoit un mauvais point. Tout joueur atteint par la balle est aussi marqué d'un point, ainsi que le rouleur qui, au bout de trois coups, ne serait pas parvenu à mettre la balle dans un pot. Aussitôt qu'un joueur a trois cailloux dans son pot, ce qui correspond à trois mauvais points, on le met hors du jeu ; d'acteur il passe spectateur, et l'on place sur son pot deux petits bâtons en croix.

Quand un tour est fini, c'est-à-dire quand tous les joueurs ont roulé la balle une ou deux fois chacun, suivant les conventions, on déclare gagnants ceux qui n'ont pas trois cailloux, et ils doivent *bastonner* les perdants.

A cet effet, chaque perdant va, à son tour de rôle, se placer contre un mur, sur lequel il fait rebondir la balle. Un des gagnants court la ramasser et, de l'endroit où elle s'est arrêtée, il la lance trois fois de suite de manière à

frapper le condamné dans la partie de son corps qu'il n'a pas défendue, car il lui est permis de défendre quelque chose. Si la balle frappe la partie défendue, le gagnant prend la place du perdant et essuie trois coups de balle de ce dernier.

Cette partie de jeu de balle aux pots, consistant à viser un point déterminé, constitue à elle seule un jeu fort estimé des Floridiens. Ils dressent un mât de plusieurs mètres de hauteur et adaptent à son sommet une légère cage d'osier montée sur pivot. Puis, prenant une balle faite de poils d'animaux ou de feuilles de blé d'Inde, ils visent la cage et essayent, en la touchant, de la faire tourner plusieurs fois sur elle-même.

La balle aux pots combinée avec la crosse, instrument dont je vous ai parlé à propos du mail, a donné naissance à la balle à la crosse.

On dispose le jeu comme pour la balle aux pots, puis chaque joueur, armé d'un bâton recourbé à son extrémité inférieure et nommé crosse, s'empare du pot qui lui est échu par le sort. A cet effet, il se porte auprès, tenant dans l'intérieur le bout recourbé de sa crosse. Partant alors du but, le rouleur s'avance poussant la balle avec sa crosse, et la dirige de manière à l'introduire dans l'un des pots. S'il y réussit, le propriétaire devient rouleur, et le jeu recommence.

Un pot menacé peut être défendu en repoussant la balle avec la crosse. Tous les joueurs peuvent même venir en aide à celui d'entre eux dont on attaque le pot. Seulement, ils ne doivent pas perdre de vue que le rouleur a le droit de s'emparer du premier pot venu qui se trouve vide, en y introduisant l'extrémité de sa crosse.

Ce jeu, fort intéressant, offre de réels dangers, car les joueurs, dans l'ardeur de la lutte, perdent souvent leur sang-froid, et peuvent alors se blesser avec leurs crosses par des mouvements vifs ou irréfléchis.

# LE CRICKET

L'épiscyre des Spartiates et la sphéromachie des Romains. — Différentes espèces de balles romaines. — Le grand jeu des Indiens Choctaws. — Le tchoëkah des Patagons. — Rapports entre le creag saxon et le pedum antique. — En quoi consiste le cricket. — Les professeurs de jeu et les arbitres en titre d'office. — Pourquoi l'on considère Farnham comme étant le berceau du cricket. — Les matches de corporations. — A quoi l'Angleterre reconnaît le degré de civilisation d'une de ses colonies. — Australie et Royaume-Uni.

Les grands jeux de balle, dans lesquels les joueurs sont assez nombreux pour se séparer en camps, peuvent se diviser en deux catégories : l'une où le jeu cesse quand la balle tombe à terre; l'autre qui continue sans interruption tant que la balle n'a pas atteint un but ou franchi une limite. Nous ne nous occuperons dans ce chapitre que de cette seconde catégorie, à laquelle appartient le *cricket*.

De savantes Universités se sont livrées à de laborieuses recherches sur l'origine du jeu de cricket, devenu national en Angleterre, sans cependant arriver à une solution parfaite. Leurs découvertes ne remontent pas au delà du treizième siècle, et encore le cricket ne se nommait-il pas de ce nom.

Parmi les six différents jeux de balle connus à Athènes et à Rome, l'épiscyre des Grecs et la sphéromachie des Romains rentrent dans notre sujet.

L'*épiscyre*, ou balle sur la marque, se désignait aussi sous le nom de *balle des éphèbes* ou de *balle commune*, en ce qu'elle était plus particulièrement réservée aux exercices des jeunes gens et qu'elle demandait un grand nombre de joueurs.

Les joueurs se partageaient en deux camps. Au milieu, on traçait une ligne à l'aide d'un éclat de pierre et on plaçait la balle sur cette ligne. En arrière des deux camps on tirait deux autres lignes. Ceux qui s'emparaient de la balle la lançaient par-dessus les joueurs du camp opposé. Ceux-ci s'efforçaient de la saisir et de la renvoyer. Le jeu continuait de la sorte jusqu'à ce qu'un des deux partis fût parvenu à repousser l'autre au delà de sa ligne

d'arrière. Les adolescents seuls pouvaient en effet jouer à ce jeu, qui présentait tous les caractères d'une lutte. Aussi les Romains le nommaient-ils *sphéromachie*, qui veut dire combat de la balle.

Avant d'engager la partie, pour rendre les membres plus souples, éviter la déperdition des forces et échapper aux étreintes de ses adversaires, chaque joueur se frottait d'huile, coutume pratiquée, du reste, par les anciens presque toutes les fois qu'ils devaient se livrer à des exercices de corps. Tout moyen de s'emparer de la balle était permis. On la saisissait comme on voulait, partout où elle se trouvait. Tantôt les joueurs la frappaient dans son vol; tantôt ils la saisissaient et la relançaient à tour de bras; tantôt encore ils la relevaient d'un coup de pied, si elle courait à terre.

Les Spartiates jouaient souvent à l'épiscyre, et, bien que ce jeu demandât non seulement de l'adresse, mais encore de la vigueur, les jeunes filles elles-mêmes s'y exerçaient, s'il faut en croire les allusions de certains auteurs.

Les Romains tenaient ce jeu en grande estime. Ils en avaient contracté l'habitude au contact des colonies grecques du sud de l'Italie, si bien qu'un proverbe populaire disait, en parlant des Romains qui s'y adonnaient, qu'ils *grécisaient*.

L'exercice de la balle avait lieu sur les places, dans les rues même. Toutefois les classes riches et élevées préféraient les thermes, soit dans le stade, soit dans le sphæristeriun, enclos réservé spécialement au jeu de balle.

Les Romains fabriquaient cinq espèces de balles : la campagnarde, le harpaste, la trigonale, le ballon et le petit ballon. Ces balles différaient entre elles par la grosseur et la dureté. Elles pouvaient être peintes de diverses couleurs. Les balles nuancées avaient la préférence des jeunes filles. A Thèbes, dans des tombeaux égyptiens, on a trouvé des balles de son recouvertes en peau et absolument faites comme les nôtres. De toute probabilité, les joueurs de sphéromachie se servaient de la balle campagnarde. Une épigramme de Martial nous apprend que, faite de plumes, elle est moins souple que le ballon, moins serrée que le trigon. Sa grosseur se comparait assez bien à celle d'une pomme. Quant au jeu en lui-même, je ne vous en donnerai pas une description qui ferait double emploi avec celle de l'épiscyre. Il fut, paraît-il, très répandu dans toute l'Italie, puisque des auteurs modernes affirment l'avoir vu jouer sur une des places publiques de Florence.

En Amérique, les Choctaws, les Chikasaws, les Criks, les Cherokîs et autres peuplades se livrent à un jeu à peu près analogue, qui prend même, chez les Choctaws, tous les caractères d'un amusement national.

Les parties s'engagent avec un certain cérémonial, et sont ordinairement motivées par un défi que se portent deux joueurs habiles et renommés. Nous verrons plus loin que les grands *matches* de cricket procèdent de cette




JEU DES INDIENS CHOCTAWS.

manière : Le défi jeté et relevé, les deux joueurs fixent entre eux le jour de la lutte et expédient de tous côtés des hérauts d'armes, cavaliers tatoués et accoutrés d'une façon étrange. Des raquettes de cérémonie leur servent d'insignes officiels. Ils se rendent ainsi de village en village, de maison en maison, parcourant tout le pays, pénétrant dans chaque tribu, proclamant à haute voix le nom des provocateurs, la date du jour et le lieu du rendez-vous. Ils prennent ensuite chaque homme à part, vont de l'un à l'autre, engageant celui-ci ou celui-là à prendre parti pour le joueur dont ils sont les émissaires. Pour accepter, il suffit de toucher la hampe bariolée de leur raquette. Aucune signature ne vaut cet acte. La parole ainsi donnée ne peut se reprendre. Comme les parents et les alliés de chaque joueur le soutiennent, on voit souvent, au jour solennel, la moitié de la nation réunie. Les uns participent à la lutte; les autres parient, car les peuples civilisés ou sauvages aiment les gains aléatoires du jeu. Tous doivent se trouver la veille au lieu du rendez-vous pour réglementer la lutte du lendemain. On mesure l'arène et l'on détermine le point central sous la surveillance de quatre vieillards, n'appartenant à aucun parti. Cette indépendance sert de garantie à l'impartialité de leurs arrêts. A deux cent cinquante pas du point central, chaque parti enfonce, l'un à droite du point, l'autre à gauche, deux grandes perches espacées de deux mètres et reliées ensemble par une troisième à la hauteur de cinq mètres environ. Il faut que ces deux portes simulées soient en face l'une de l'autre.

Ces préparatifs terminés, les quatre anciens mènent par le point central une ligne de démarcation parallèle aux deux portes. Aussitôt après, la foule des parieurs s'y précipite et y met les enjeux. Ce sont des armes de guerre ou de chasse, des habillements de toutes sortes, des ustensiles de ménage ou d'agriculture et beaucoup d'autres objets encore.

Pendant ce temps les joueurs du lendemain s'équipent, et remplacent leurs vêtements par le costume de combat, espèce de caleçon brodé, orné derrière d'une longue queue en crins de cheval teints, de couleurs criardes et variées. Toute chaussure, soulier ou mocassin, est rigoureusement interdite. Les joueurs doivent aussi se débarrasser de leurs armes et n'avoir dans les mains que leurs raquettes. Ces petits instruments, façonnés en bois léger, présentent la forme d'un bâton muni à l'une de ses extrémités d'un anneau assez grand pour contenir la balle, mais pas assez pour la laisser échapper. Une des principales règles du jeu défend, en effet, de toucher la balle avec la main.

A la nuit, les joueurs se dirigent en file indienne et à la lueur des torches vers leurs poteaux respectifs. Les femmes se rendent processionnellement au point central, et, tandis que les hommes crient, chantent et frappent bruyamment du tambour à la porte de leur camp, elles se balancent d'un pied sur

l'autre avec la lenteur molle de gens condamnés à battre la semelle pendant la canicule. De demi-heure en demi-heure les cris aigus ou gutturaux reprennent et donnent le *la* à tous les chœurs sauvages.

Le soleil levant retrouve cette multitude non encore endormie et prête à jouer le grand jeu. Un coup de feu retentit dans la plaine. Un ancien, placé juste au point central, lance la balle aussi haut et aussi loin que le lui permet son bras raidi par les hivers de l'âge. Aussitôt le pêle-mêle commence, tumultueux, inextricable. C'est à qui tâchera de devenir le maître de la balle pour la lancer à travers la porte de son parti. Et chacun de se presser, de se heurter, de se bousculer. Le gazon poudroie sous l'acharnement de la lutte. Une porte est-elle franchie, le pêle-mêle général enchevêtre de plus belle bras, têtes et jambes. Il s'agit de recommencer le même tour, car tous les prix sont remportés de droit par le parti qui a fait passer cent fois la balle par la porte du parti adverse. Les Indiens, habitués dès leur première jeunesse à ce jeu et au maniement de la raquette, y sont d'une habileté étonnante. Malgré cela, le soleil descend à l'horizon lorsque finit la partie et que les juges décident à quel camp reste la victoire.

Dans le sud de l'Amérique, en Patagonie, ce jeu se retrouve avec quelques modifications, sous le nom de *tchoëkah*.

Là aussi, les camps sont séparés par une ligne, au delà et en deçà de laquelle se trouvent placés, à égale distance, trois poteaux formant porte, comme dans le jeu de balle des Indiens Choctaws. Chaque joueur, armé d'une canne recourbée à une des extrémités, se relève les cheveux, et les enserre dans des lambeaux d'étoffes voyantes, se bigarre le corps de couleurs diverses et criardes et cherche parmi ses congénères un adversaire digne de lui, c'est-à-dire capable d'exposer un enjeu équivalent au sien. Les camps s'établissent et chaque parti dépose les enjeux derrière les poteaux du camp ennemi. Alors seulement les joueurs prennent place sur la ligne médiane par couples de partenaires et en face l'un de l'autre. Au centre de cette ligne les juges du camp placent une petite balle de bois. Les cannes se croisent, la partie courbe reposant sur le sol.

A un signal donné, tous les joueurs retirent leur canne brusquement à eux, si bien que ceux qui se trouvent en face de la balle la prennent entre les parties recourbées de leurs crosses et la font rebondir par ce mouvement brusque et violent. Une fois lancée, toutes les crosses, tendues en l'air, cherchent à la rattraper au vol, soit pour lui imprimer un nouvel élan, soit pour la détourner et lui faire prendre une route complètement opposée à celle que tente de lui donner le parti adverse. La crosse remplit l'office de la raquette. Une des règles du jeu veut que tout joueur qui se trompe se punisse aussitôt. Ainsi un joueur par un coup maladroit fait-il aller la balle à gauche, tandis que dans l'intérêt de son parti il aurait

dû la faire aller à droite, la règle l'oblige à se tirer immédiatement les cheveux avec le premier venu de ceux auxquels il a fait tort. Voilà certes une règle fort désagréable pour les maladroits ou les débutants et bien capable de les dégoûter à tout jamais du noble jeu du tchoëkah.

En dehors de cette règle fort peu humaine, le jeu par lui-même offre un combat tellement violent que l'on compte par douzaines les jambes brisées, les bras démis, les têtes fracassées; joignez à cela les traces sanglantes que laissent les coups de fouet des juges du camp. Ceux-ci, en effet, montés sur des chevaux fringants, parcourent en tous sens le champ de la lutte, faisant siffler les lanières de leurs fouets et frappant



LE TCHOËKAH DES PATAGONS.

de ci, de là, les combattants fatigués, dans le but charitable de rendre la force à leurs bras et l'élasticité à leurs membres.

Quand un parti a fait franchir à la balle la porte du camp adverse, les juges le proclament vainqueur, et chacun de retirer au plus vite son enjeu et son gain, avec une joie d'autant plus vive que les Patagons passent pour gens très avares.

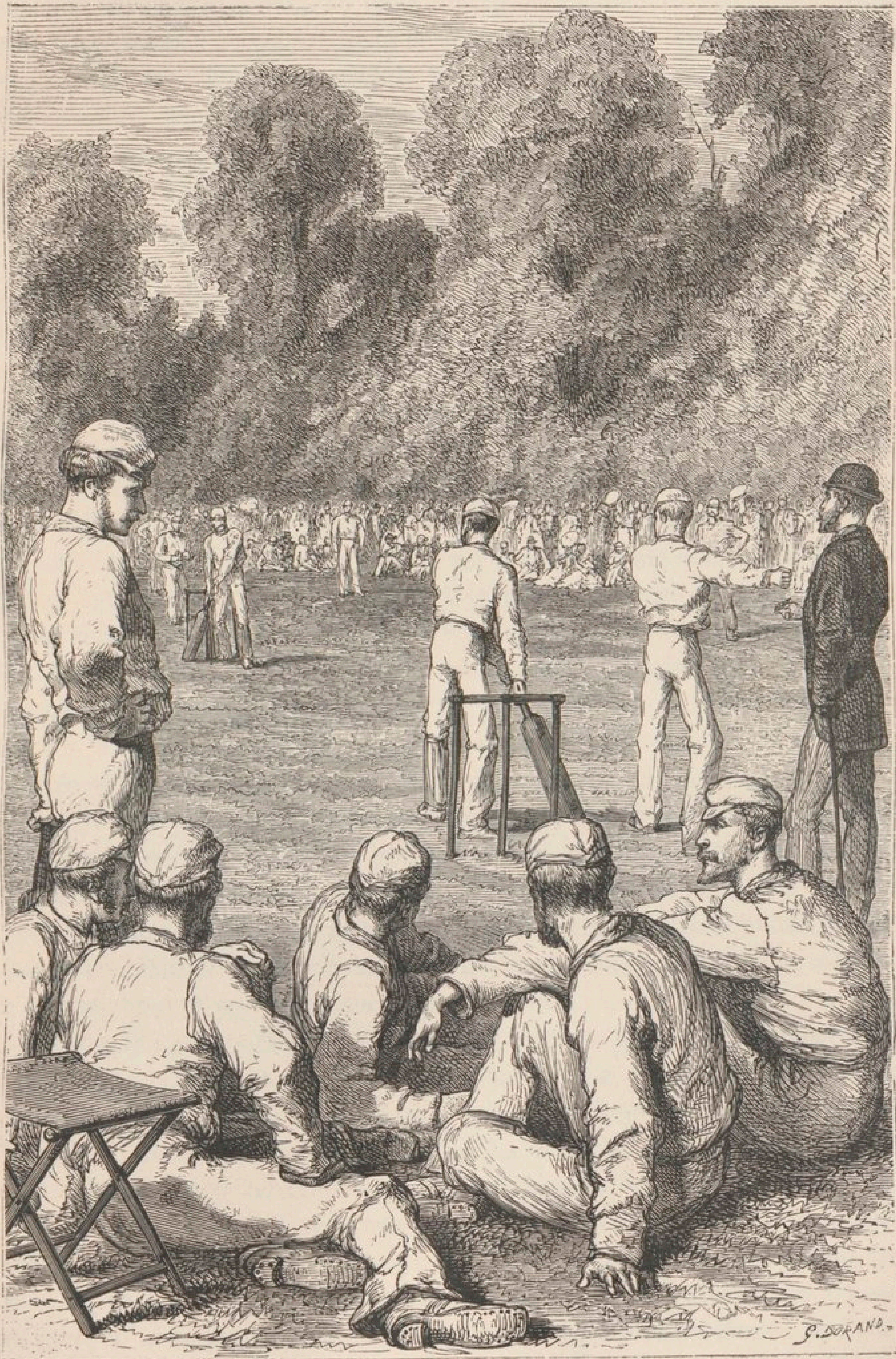
Tous ces jeux constituent-ils une origine au cricket? Je le crois, sans cependant l'affirmer d'une façon positive. Son nom même semblerait prouver ces origines. Ne vient-il pas en effet du saxon *creag* ou *criece*, qui signifie bâton recourbé par un bout? Or nous venons de voir les Patagons se servir de ces espèces de crosses en guise de raquettes. Oui, me direz-vous, mais les Grecs et les Romains ne connaissaient point cette

sorte d'instrument. En cela vous ferez erreur. En cherchant dans les auteurs anciens, nous trouverons que ces peuples se servaient quelquefois de raquettes. Pourquoi donc ces raquettes n'auraient-elles point affecté la forme de la crosse, puisque nous voyons ces sortes de bâtons fréquemment employés chez les anciens, et à divers usages, sous le nom de *pedum?* Mais laissons là ces discussions un peu bien sérieuses, et parlons du grand jeu national de l'Angleterre.

Dans les jeux que nous venons de passer en revue, il faut que la balle atteigne et franchisse une ou plusieurs fois des buts déterminés à l'avance et représentés soit par des lignes, comme dans l'épiscyre des Grecs et la sphéromachie des Romains, soit par des piquets plantés en terre, comme dans le jeu des Indiens Choctaws ou dans le tchoëkah des Patagons. Le cricket repose à peu près sur le même principe : on peut affirmer que les *wickets* forment la base de ce jeu. Les wickets se composent de cinq petits bâtons, dont trois, plantés en terre verticalement, supportent les deux autres placés dans le sens horizontal. Ils représentent ainsi un gril à trois branches assez écartées les unes des autres pour laisser passer la balle. Toute la stratégie du jeu, fort compliquée du reste dans ses détails, consiste à attaquer et à défendre ces barres. On les attaque par le jet vigoureux d'une balle lancée avec la main (*bowling*). On les défend en repoussant et détournant cette même balle avec une crosse de bois, qui affecte actuellement la forme d'une petite rame (*batting*).

Pour jouer un *cricket-match* ou partie de cricket, les joueurs se divisent en deux camps égaux : onze contre onze. Chaque corps arbore une couleur qui lui est propre. Chaque joueur, vêtu d'un pantalon de flanelle blanche, endosse une chemise également de flanelle mais à la couleur de son camp, et couvre sa tête d'un cap de même nuance; puis on plante les wickets dans une arène gazonnée, spécialement réservée à cet effet et qui porte, par cela même, le nom de *cricket-ground*, terrain du cricket. La plus modeste petite ville de province possède son cricket-ground, soigneusement arrosé et entretenu aux frais du Cricket Club de l'endroit, au nombre des membres duquel on compte aussi des dames, en leur qualité de joueuses de *lawn-tennis*, un autre jeu de balle rentrant dans la catégorie de ceux qui cessent lorsque la balle tombe à terre, et dont je vous entretiendrai plus loin.

Les camps plantent leurs wickets et échelonnent leurs défenseurs dans les positions propices à la défense. Toutefois, dans chaque camp, le *bowlman*, le *batman* et deux *guards* occupent des places fixes. Le batman se tient devant les wickets de son camp, la jambe gauche en avant, le *bat* dans les mains de telle sorte que l'extrémité repose à terre. En arrière des wickets se tient le bowlman, homme chargé de lancer la balle; à quelques pas derrière lui se place un premier guard ou garde. Le second garde, à



LE CRICKET.

position fixe, occupe une des extrémités de la ligne qui sépare les deux camps et qui a été préalablement tracée entre les wickets de chaque camp et à égale distance de chacun d'eux. La balle servie, le batman et ses gardes défendent leurs wickets avec la ténacité et l'ardeur de soldats sur la brèche. Ceux qui servent la balle ou tiennent le bat sont munis de gants très épais et caoutchoutés, pour protéger leurs mains, et d'une sorte de jambière en bois nommée *legguards*. La balle, en effet, faite de cuir bouilli, ou de bois recouvert de cuir, offre la dureté d'une pierre, ne rebondit point, et peut blesser très grièvement le malheureux batman inébranlable à son poste. Si le jeu de cricket compte des héros, il compte aussi des martyrs. Frédéric de Galles, père de Georges III, pour ne citer qu'un exemple, mourut des suites d'un coup de balle reçu au côté gauche.

Le cricket offre un divertissement aux jeunes gens, mais encore et surtout aux hommes faits. Considéré en Angleterre comme un jeu absolument national, il recrute ses champions dans toutes les professions. Si tous les Français sont égaux devant la loi, on peut affirmer que les Anglais demeurent égaux devant le bat. On rencontre très bien dans un même camp, se coudoyant, se parlant et riant ensemble, un lord et un paysan, un homme de loi et un coiffeur. Non seulement le cricket constitue un jeu national, mais encore il faut être Anglais pour le bien jouer, c'est-à-dire calmer ses ardeurs et posséder un grand empire sur soi-même. Il existe dans le royaume britannique des gens qui n'ont d'autre profession que de jouer au cricket. On les nomme *professional players*. Les gains qu'ils retirent de ce métier atteignent des proportions fort raisonnables. Ils se louent dans les clubs, les universités, les collèges. Quelques-uns sont très recherchés à cause de leur grand renom, veulent et obtiennent des appointements considérables. Ils servent de professeurs. D'autres individus, connus sous le nom de *umpires*, se louent aussi à titre d'arbitres attitrés, interviennent dans toutes les affaires du jeu et décident des coups. Les joueurs qui recourent à leur sentence en acceptent l'arrêt, quel qu'il soit.

Les érudits se complaisent à placer à Farnham, petite ville du Surrey, le berceau du cricket, et cela sans doute parce que de grandes plaines entourent cette petite ville. Les mauvais plaisants donnent une autre raison. Le cricket, disent-ils, échauffe beaucoup. La nécessité de se rafraîchir se présente souvent, et la bière de Farnham est réputée excellente.

Quoi qu'il en soit, il reste certain que ce jeu a dû, par sa disposition même, progresser beaucoup plus rapidement dans les pays de plaine que dans les pays de montagnes. Tous les gazons de Londres attirent les joueurs et invitent à la partie. On y voit deux cricket-grounds célèbres : le *Lord's cricket-ground*, ouvert en 1815 dans Saint John's Wood, et le *Kennington Oval*, où se réunit ordinairement le Surrey Club.

Les touristes qui parcourent les campagnes anglaises sont avertis du voisinage d'un village ou d'une ville par le bruit sec du bat frappant la balle. On a vu des paroisses rivales s'avancer l'une contre l'autre, enseignes déployées, et se livrer à une partie de cricket digne des combats homériques. A l'époque des grandes marées, les peuplades du littoral plantent les wickets sur les bancs de sable et semblent, par le *match* qu'ils y livrent, porter un défi à l'Océan. Les grandes universités rivales de Cambridge et d'Oxford luttent souvent entre elles et font des parties savantes qui ne durent pas moins de cinq à six jours. Les élèves de Greenwich et de Chelsea essayent d'établir par le cricket la primauté de l'armée sur la marine. Le vainqueur du match est porté processionnellement sur le pavois comme un chef hardi des anciens Francs.

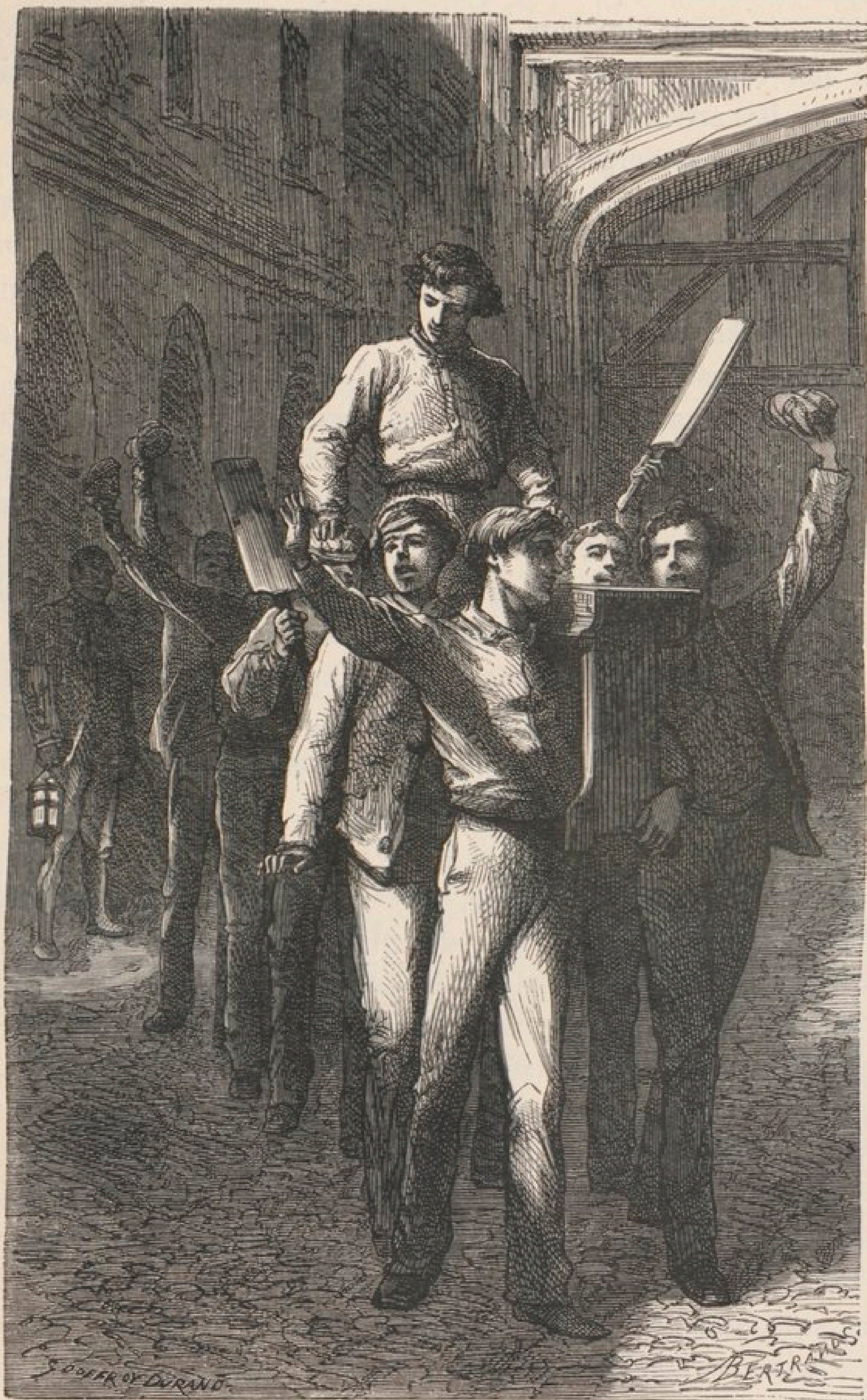
Je vous citerai un grand match qui eut lieu jadis à Bury entre les matrones et les jeunes filles de la cité. Après une lutte acharnée, la victoire resta aux mains des matrones, et les jeunes filles, honteuses comme des poules qu'un renard aurait prises, rentrèrent tête basse au logis.

A la façon dont leurs colonies jouent au cricket, les Anglais constatent le degré de civilisation qu'elles ont atteint. La jeune Australie, connaissant ce critérium, chercha, il y a une vingtaine d'années, à se mesurer avec les joueurs de cricket de la mère patrie. Ce ne fut pas sans peine que son projet reçut exécution. Enfin en 1861 MM. Spiers et Pond, deux riches habitants de Melbourne, déclarèrent, par la voie de la presse, ce projet sérieux et, pour prouver leur dire, ils déposèrent en garantie, chez un banquier, plusieurs milliers de livres sterling. Ils ne s'en tinrent pas là. Un agent muni de solides références partit pour Londres et se mit en communication avec tous les clubs du Royaume-Uni. Les onze joueurs qui se décideraient à traverser l'Océan devaient recevoir chacun la somme de 150 livres sterling et être défrayés de toutes les dépenses occasionnées par le voyage et le séjour en Australie.

Certes, de semblables propositions pouvaient séduire de prime abord, mais elles paraissaient moins séduisantes à la réflexion. Pensez que pour tenir une telle partie il fallait franchir 28 000 kilomètres de mer! Malgré tout, M. Malham, l'agent australien envoyé à Londres, parvint à enrôler onze champions, choisis parmi les meilleurs joueurs du royaume. Les journaux s'emparèrent alors du sujet et le traitèrent aussi vigoureusement qu'un grand événement politique. Ce match n'était-il pas appelé à resserrer plus étroitement les liens qui unissaient déjà la mère patrie à sa fille océanienne? Je ne vous raconterai point les longueurs de la traversée pendant les loisirs de laquelle les onze champions se morfondirent d'ennui. Je vous confierai simplement qu'aux jours de calme ils jouèrent au cricket sur le pont du navire, à la grande satisfaction des matelots.

A leur arrivée à Melbourne, ils reçurent une véritable ovation. Des dra-

peaux flottaient aux fenêtres, des fleurs jonchaient les rues. De nombreux gradins entouraient le criket-ground, si bien que, le jour du match, dix-




LE VAINQUEUR DU MATCH.

sept mille personnes trouvèrent moyen de s'asseoir et de suivre la lutte. Le prix d'entrée, fixé à une couronne, amena une somme assez ronde dans la caisse des entrepreneurs.

Les Anglais infligèrent une bonne volée, *good licking*, aux Australiens, et ainsi leur démontrèrent que leur degré de civilisation n'atteignait pas encore celui de la mère patrie. Cependant, à partir de ce jour, les Australiens établirent partout des jeux de cricket. Leurs journaux consacrèrent des colonnes aux comptes rendus quotidiens des victoires et des défaites de chaque parti. Des articles de fond exaltèrent l'adresse et les muscles des vainqueurs. Des revanches s'organisèrent, et bientôt Anglais et Australiens pour un oui ou pour un non franchirent les 28000 kilomètres d'eau qui les séparent.

Récemment, en 1878, onze Australiens partirent de Sydney, et pendant une année entière parcoururent l'Angleterre et les États-Unis, défiant tous les clubs de cricket et luttant tous les jours avec leurs adversaires. Le câble transatlantique apportait chaque jour un télégramme donnant le détail complet du jeu, sans souci des frais énormes que demandait une correspondance de ce genre.

Vainqueurs partout, les Australiens rentrèrent sur le sol natal en véritables triomphateurs. Le peuple affolé voulait voir en eux des libérateurs, qui, par le seul fait de leurs victoires répétées et nombreuses, plaçaient la colonie au niveau de l'Angleterre et des États-Unis. Je vous laisse à penser à combien dès lors s'éleva le nombre des drapeaux aux fenêtres, des arcs de triomphe, des dîners de gala, des bouquets, des bannières, des speechs et de tous les accessoires qui constituent une grande réjouissance publique.

# LE LAWN-TENNIS

Ce que pense Hérodote sur l'invention des jeux. — La phœninde grecque. — Une citation du poète comique Damoxène. — La statue d'Aristonicus. — Alexandre et Sérapion. — Le harpaste romain. — Comment mourut Louis le Hutin. — Les rois paumiers. — Coup de moine et coup d'abbé. — François Ier aux fêtes de Marseille, en 1516. — Une facétie de Henri IV. — Le duc de Beaufort et les dames de la Halle. — Comment le comte de Charolais expliqua au prince de Condé qu'il se comportait comme un avocat. — La paumière Margot. — De l'invention de la raquette et des coiffures de ce nom. — Ce que devinrent les décades de Tacite. — La longue paume. — Le battoir, le tamis et la balle en long. — L'origine du mot tripot. — La courte paume. — Le jeu de paume des Feuillants. — Le lawn-tennis. — Droit et nœud. — Les parades de volée et de demi-volée. — Ce qu'on entend par couper la balle.

Maintenant que je vous ai entretenu des jeux de balle dans lesquels la partie cesse quand la balle atteint un but. ou franchit une limite, je vais vous parler de ceux où le jeu cesse quand la balle tombe à terre.

A cette catégorie appartient le jeu, fort à la mode aujourd'hui, du *lawn-tennis*, c'est-à-dire, en français, du jeu de paume sur le gazon.

L'auteur grec Hérodote, surnommé *le père de l'histoire*, attribuait aux Lydiens l'invention de presque tous les jeux de son temps. S'il dit vrai, nous sommes en droit d'affirmer que les Lydiens peuvent passer pour les inventeurs du lawn-tennis. Cette assertion, au premier abord, paraît étrange. Rien de plus vrai cependant. Le lawn-tennis, en effet, dérive des jeux de paume, qui dérivent du harpaste des Romains, lequel dérive de la phœninde des Grecs, qui compte au nombre des jeux inventés par les Lydiens. Pour mieux vous prouver du reste la vérité de ce que j'avance, je veux vous mettre au courant de ces différents jeux en suivant leur date d'apparition dans le monde.

Il n'est pas de jeu qui, plus que la *phœninde*, ait fourni aux commentateurs des auteurs anciens une fertile matière aux discussions philologiques. Nous passerons sous silence toutes ces subtilités. Au demeurant, elles ne nous apprendraient rien sur la marche du jeu. Contentons-nous de savoir que l'étymologie la plus probable du nom de phœninde vient d'un verbe grec qui signifie « tromper ».

Tout le jeu, en effet, consistait à tromper ses adversaires en envoyant la balle à l'un d'eux, tout en feignant de l'envoyer à l'autre. Le camp du joueur qui lançait la balle, à partir d'un emplacement déterminé, s'efforçait de la faire mourir le plus loin possible; le camp adverse la reprenait dans son vol, de façon qu'elle tombât et touchât terre le plus près possible de son point de départ.

Je dis dans son vol, toutefois la balle pouvait être considérée comme bonne, et par conséquent renvoyée, si elle ne touchait terre qu'une fois. Si à ce premier bond, ou avant sa chute, la balle n'était pas renvoyée, le jeu s'arrêtait. On marquait la limite extrême atteinte par la balle, et les camps changeaient de position. Les lanceurs devenaient renvoyeurs, et réciproquement. Du même point que leurs adversaires, ils lançaient la balle, s'efforçant, pour gagner la partie, de la faire tomber au delà de la première marque. Vous verrez dans un instant la ressemblance frappante de ce jeu avec la paume.

Ces luttes pacifiques, où il faut montrer tour à tour de l'adresse et de la force, plaisaient fort aux Grecs. Le poète comique Damoxène nous apprend qu'ils admiraient et tenaient en grande estime les joueurs habiles et élégants. Il cite à ce sujet un jeune homme de dix-sept ans, natif de Cos, une île qui ne semble produire que des dieux.

« Soit qu'il prît la balle, soit qu'il la livrât, dit Damoxène, tous les spectateurs applaudissaient en même temps. L'élégance de son jeu, sa tenue, sa grâce, tout enfin, quoi qu'il dît ou qu'il fît, était parfait en lui. »

Jamais les Grecs, paraît-il, n'avaient rien entendu de si charmant, et jamais ils n'avaient vu une telle grâce. Je ne sais s'ils élevèrent une statue à ce jeune homme, mais je puis vous apprendre qu'ils en érigèrent une à un certain Aristonicus, joueur habile, qui tenait souvent la partie d'Alexandre et obtint de son vivant le titre, fort envié, de citoyen d'Athènes.

Toutes les modes reviennent au bout d'un certain temps. La mode des statues reviendra certainement comme les autres; quelques gens envieux, désespérés de se voir jamais en bronze, et pour cause, la trouvent déjà trop revenue. Apprenez tous à bien jouer à la balle. Le sort d'Aristonicus vous arrivera peut-être un jour. Il ne faut jurer de rien.

Parmi les joueurs célèbres de phœninde, on cite Alexandre. Plutarque nous raconte à ce sujet une petite anecdote qui ne manque pas de finesse. Le roi n'avait rien donné à Sérapion, un des jeunes gens qui jouaient ordinairement avec lui, parce que, disait-il, il ne lui avait rien demandé. Ce propos fut rapporté à Sérapion. Un jour il affecta, pendant toute la partie, de lancer la balle aux autres joueurs.

« Tu ne me la donnes jamais, lui dit Alexandre.

— C'est que tu ne me la demandes pas, » répondit Sérapion.

Alexandre se mit à rire de la repartie et combla le jeune homme de ses faveurs.

Le jeu du *harpaste*, que jouaient les Romains, n'était autre que la phœninde des Grecs. Il empruntait son nom à la balle dont on se servait. Pour renvoyer la balle, on attendait qu'elle eût touché terre; on la saisissait donc près du sol, dans le petit nuage de poussière qu'elle soulevait en tombant; aussi lui donnait-on pour cela l'épithète de poussiéreuse. *Pulverulenta*, dit le poète latin.

Bien que le harpaste fût un jeu exclusivement réservé aux hommes, l'auteur latin Martial cite une certaine Philœnis au nombre des joueurs célèbres, mais il ne la cite que comme exception. Il n'en est pas de même du lawn-tennis, où les dames et les demoiselles sont reines et maîtresses.

Mais, avant d'y arriver, il nous reste à étudier les jeux de longue et courte paume, ce que nous devons faire non seulement avec soin, mais je dirai plus, avec un certain respect, car la paume, si fort prisée de nos pères, a été pendant longtemps le jeu national de la France, comme le cricket est le jeu national de l'Angleterre. N'oublions pas toutefois que d'autres peuples aiment et cultivent ce jeu. Les Japonais, par exemple, sont des joueurs de paume habiles, bien qu'ils jouent avec le pied et avec une balle double assez semblable à une gourde.

Lorsque les Romains conquirent la Gaule, fondant des colonies ou établissant des municipes, ils importèrent dans notre pays leurs mœurs, leurs coutumes, par conséquent leurs jeux. Le harpaste, comme les autres, prit droit de cité. Il se modifia peu à peu et changea son nom contre celui de *jeu de paume*, parce qu'on y lançait la balle en la frappant avec la paume de la main.

Aussi loin que l'on remonte dans les annales de l'histoire de France, on trouve le jeu de paume mentionné pour la première fois sous ce nom en l'année 1316. Le fils aîné de Philippe le Bel, Louis X le Hutin, grand amateur de ce jeu, y prit froid, dit-on, et en mourut.

Soixante-seize ans plus tard, nous le retrouvons joué sous les fenêtres de Charles VI et charmant les yeux de ce pauvre fou pendant les heures où sa chère Odette ne lui tenait pas sa partie de cartes. Un poète de l'époque, Eustache Des Champs, voulant décrire la vie de cour à la fin du quatorzième siècle, a bien soin de signaler le jeu de paume au nombre des divertissements. La vogue se soutint, grandit. Tout bon chevalier devait être bon paumier.

Les rois s'en mêlèrent. Louis XI, Charles VII, Louis XII paumèrent autant qu'ils purent. François I$^{er}$, si fort imbu d'idées chevaleresques, fut un excellent joueur de paume, et même un beau joueur, ajoute l'histoire anecdotique.

Un jour qu'il luttait contre deux de ses favoris avec un moine comme

second, celui-ci eut un si beau coup de raquette que la partie, jusque-là indécise, tourna pour le roi.

« Voilà qui s'appelle un bon coup de moine, s'écria François I$^{er}$.

— Ce sera un coup d'abbé quand Votre Majesté voudra. »

Le roi lui concéda la première abbaye vacante.

Tout ce qui touchait à la paume avait un si grand attrait pour François I$^{er}$,



JEU DE PAUME JAPONAIS.

qu'il ne pouvait voir un jeu de balle sans avoir immédiatement envie d'y prendre part. On raconte qu'en 1516, au cours des grandes fêtes qu'on donna en son honneur à Marseille, on simula dans le port une bataille navale dans laquelle les combattants ne devaient employer d'autres projectiles que des oranges. C'était un véritable combat à la balle. François I$^{er}$ le regarda un certain temps, puis, n'y tenant plus, il se fit apporter un bouclier capitonné, ordonna à deux pages de le suivre avec des corbeilles




FRANÇOIS Ier AUX FÊTES DE MARSEILLE.

remplies d'oranges, et il se mêla gaiement aux combattants, sans souci de la majesté royale.

Henri II passe pour le meilleur paumier qui fût jamais.

Charles IX ne laissait pas vingt-quatre heures se passer sans faire sa partie de paume, même à la veille et au lendemain de la Saint-Barthélemy. Ce fut pendant une partie qu'on vint lui apprendre, le 22 août 1572, qu'un traître, aposté par les Guises rue de Béthizy, venait de fracasser d'un coup d'arquebuse le bras gauche de Coligny.

Henri III aima mieux le bilboquet que la paume, qui demeura l'exercice préféré de Henri IV. Ce roi-soldat avait des joies d'enfant quand il gagnait. Il empochait les écus avec un certain orgueil.

« Au moins, je tiens bien ceux-ci, disait-il; je suis sûr qu'on ne me les dérobera pas, car ils ne passeront point par les mains de mes trésoriers. »

La paume eut encore de beaux jours sous les règnes de Louis XIII et de Louis XIV. Ce fut l'époque des triomphes d'un paumier célèbre que vous connaissez tous, le duc de Beaufort, surnommé le Roi de la Halle. Toutes les marchandes de Paris s'en allaient par pelotons pour le voir jouer, et menaient grand bruit pour qu'on les laissât entrer dans le jeu où s'exerçait leur cher duc.

Un jour le tumulte fut si grand que le duc se vit obligé de quitter sa partie pour aller à la porte mettre le holà. Ce qu'il ne put faire sans permettre que ces femmes entrassent en petit nombre, les unes après les autres, pour le voir jouer. S'apercevant qu'une de ces femmes le regardait avec un certain intérêt :

« Eh bien, ma commère, lui dit-il, vous avez voulu entrer; quel plaisir trouvez-vous à me voir jouer et à me voir perdre mon argent?

— Jouez hardiment, monsieur de Beaufort, répondit-elle, vous ne manquerez pas d'argent; ma commère que voilà, et moi, nous avons apporté deux cents écus, et, s'il en faut davantage, je suis prête à en retourner querir autant. »

Toutes les autres femmes crièrent aussi qu'elles en avaient à son service.

Peu à peu la paume devint un spectacle plutôt qu'un exercice. Louis XIV, devenu le Roi-Soleil, ne l'aima plus. Il préférait les jeux d'appartement ou les divertissements de cabinet. Et comme son médecin lui ordonnait l'exercice, il se livra à la culture du billard, un jeu appelé à remplacer la paume, et dont je vous ai conté l'histoire et dévoilé les secrets.

Sous Louis XV, la décadence de la paume continua. Les paumiers, bien que réputés, perdirent dans l'estime des grands. Ainsi le prince de Condé joua un jour avec un avocat dont j'ignore le nom, mais beaucoup plus célèbre à la paume qu'au barreau. L'avocat gagna la partie. Le prince ne

lui en sut pas mauvais gré. Il chercha, au contraire, à lui être agréable. Pour ce faire, il lui envoya, par un petit valet, un écu pour se payer des rafraîchissements.

« Je suis hautement honoré, mon ami, dit le joueur, du présent que Son Altesse veut bien me faire; je ne manquerai pas de garder cet écu très précieusement. En attendant, voici pour vous. »

Et il lui tendit un louis. Le laquais, tout penaud, vint en courant rapporter l'aventure au prince, qui la rapporta au comte de Charolais, son oncle.

« Vous me demandez ce que cela signifie? dit le comte. Rien de plus simple : l'avocat a fait le prince du sang et le prince du sang l'avocat. »

La Révolution vint, et le jeu de paume perdit son caractère de jeu noble et de jeu national pour devenir ce qu'il est resté aujourd'hui : un jeu d'amateurs de toutes les classes de la société.

Je vous ai dit que le jeu de paume prenait son nom de la façon dont on lançait la balle avec la main. Aujourd'hui les joueurs se servent de raquettes. A quelle époque cet instrument s'est-il introduit dans le jeu de paume? Je puis vous répondre avec certitude que ce fut dans la seconde moitié du quinzième siècle, bien que les Romains connussent la raquette, comme nous l'avons vu en parlant du mail. En effet, en l'année 1427, vint à Paris une femme, nommée Margot, originaire du pays de Hainaut, et qui, à vingt-huit ans, jouait à la paume mieux qu'aucun homme. Malicieuse, habile, elle possédait des coups d'arrière-main et d'avant-main si vigoureux que peu de paumiers la gagnaient.

Cette façon de jouer nous prouve qu'en 1427 l'usage de la raquette n'était pas encore en vigueur. Quelques joueurs, plus efféminés que les autres sans doute, se servirent d'un gant simple, puis d'un gant double. La coutume se propagea. La vigoureuse rudesse du moyen âge se perdait au contact des habitudes molles rapportées des guerres d'Italie. Nous nous amollissions comme les Romains s'amollirent aux lendemains des conquêtes de la Grèce. Quelques joueurs, plus fiers, et désireux de se donner quelque avantage sur leurs compagnons, mirent des cordes et des tendons à ces gants, afin de jeter la balle plus loin et avec moins de peine. Cette pratique devint générale. De là à l'usage de la raquette la distance fut vite franchie.

Cette arme des paumiers, ce signe distinctif de tout bon joueur, n'a pas changé de forme depuis son invention. Alors comme aujourd'hui la raquette se composait d'un lacis de cordes croisées l'une sur l'autre, tendu dans un cadre de bois et emmanché d'un court et fort bâton.

La mode s'empara de ces croisillons, si bien qu'au temps de Catherine de Médicis les dames de la cour arborèrent la coiffure en *raquettes*. Quelques joueurs préféraient le battoir, sorte de tambour de basque fait

de parchemin tendu. L'invention de cet outil, qui redevient à la mode aujourd'hui sous le nom de *tambourin*, eut une influence désastreuse sur la littérature classique. Aussi est-ce un titre pour lui à la faveur des mauvais écoliers.

Le vélin devenait rare, et les raquettiers se jetaient sur les manuscrits. Un auteur de cette époque raconte qu'un de ses amis avait joué avec un battoir sur lequel se voyaient des fragments de quelques *décades* de Tite-Live que nous n'avons point. Ces fragments, paraît-il, venaient d'un apothicaire qui, ayant eu en don des religieuses de Fontevrault plusieurs volumes en parchemin du même auteur, les avait vendus, par ignorance, à un faiseur de battoirs.

On nommait *esteuf* la balle de paume, parce qu'elle était faite d'*estoupes* de laine. Mais les fabricants, qui s'entendaient fort bien à la fraude, mettaient dans les balles tout ce qu'ils trouvaient, et particulièrement du son. Une ordonnance de Louis XI les rappela aux devoirs du métier, leur enjoignant de ne vendre que des esteufs remplis de bonne bourre et couverts de bon cuir.

Le jeu de longue paume se joue sur un terrain n'offrant ni accidents ni défectuosités. L'enceinte se marque à l'aide de cordes soutenues de distance en distance par de petits piquets. Elle affecte la forme d'un rectangle. Sa longueur mesure soixante pas environ; sa largeur vingt-cinq ou trente. Une corde tendue coupe en deux parties égales l'espace consacré au jeu et détermine les camps. Dans l'un de ces camps se trouve un morceau de drap fixé au sol par un clou. C'est de cet endroit que le joueur, désigné par le sort, sert la balle. Ceux du camp opposé la repoussent. La première règle du jeu consiste à reprendre la balle, soit de volée, c'est-à-dire en l'air, soit de demi-volée, c'est-à-dire après son premier bond.

Au second bond, il est trop tard pour la reprendre, et l'endroit où elle s'arrête se nomme une *chasse*. Plus la balle roule, plus la chasse s'allonge. Toutefois on plante à cet endroit un petit piquet rouge ou bleu. Une chasse faite ne cause ni perte ni gain; seulement, quand il se trouve deux chasses faites dans le cours d'un jeu, les joueurs qui occupaient le camp inférieur passent dans le camp supérieur, et réciproquement. Alors seulement on a le droit de tirer et de défendre les chasses.

On tire une chasse en essayant de la gagner.

On la gagne en ajustant son coup de telle sorte que le dernier bond de la balle que l'on envoie se fasse au delà du piquet indiquant l'endroit où la chasse a été faite. On la perd si ce bond se fait en deçà. La balle tombe-t-elle par hasard sur la ligne de la chasse, le coup est *à remettre*, c'est-à-dire à recommencer.

On défend une chasse en reprenant, avant son second bond, la balle de

celui qui la tire, quand on juge qu'il la peut gagner. Inutile, en effet, de la reprendre si l'on voit que le second bond se fera en deçà de la chasse. La chasse alors est perdue pour le tireur, et son adversaire gagne quinze points sans jouer.

Chaque coup perdu ou gagné se compte par quinze points.

Il en faut soixante pour gagner un jeu, et une partie ne se compose jamais moins de quatre jeux.

En général, la partie comprend un nombre de jeux égal à celui des joueurs de chaque côté plus un. Ainsi, si chaque camp renferme six joueurs, la partie se composera de sept jeux.

Je vous ai dit précédemment que les deux partis changeaient de camp dès que deux chasses étaient faites; cependant, si l'un des deux partis a quarante-cinq points, le changement s'opère après une chasse seulement.



LA LONGUE PAUME.

Un garçon de jeu, nommé marqueur, circule constamment autour du terrain, observant les balles qui tombent en dehors ou en dedans. Il prononce à haute voix la perte ou le gain, annonce la chasse, compte le jeu. Il marque sur un calepin le nombre des jeux qui se prennent de part et d'autre et même celui des parties. Le jeu de longue paume se nomme *jeu du battoir* quand les joueurs remplacent les raquettes par de petits battoirs de bois, et que les balles, également en bois, recouvertes de laine, tiennent lieu de balles de laine.

Si les joueurs, au lieu de lancer la balle en l'air et de la frapper avec la main pour la servir, la font d'abord rebondir sur un tamis et ne la reprennent qu'au bond, la longue paume prend alors le nom de *jeu du tamis*.

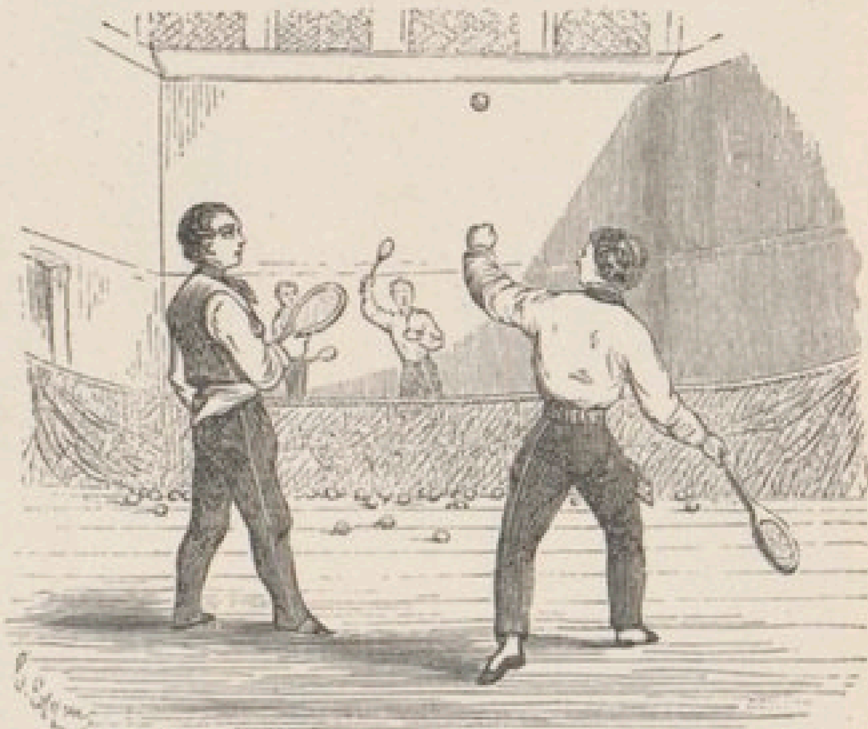
On le dit *jeu de balle en long* lorsque, pour recevoir la balle, les joueurs se servent d'une sorte de gantelet.

La courte paume se joue dans un endroit fermé construit pour cet usage, et qui portait autrefois le nom de *tripot*, je ne sais pas au juste pourquoi. Tout ce que je puis vous dire, c'est que le mot tripot vient de l'ancien verbe

*triper*, qui signifie sauter, danser. Est-ce donc parce que les joueurs de paume sautaient pour rattraper la balle, qu'on a donné ce nom aux salles où ils jouaient? ou bien est-ce parce que ces salles furent, dès leur origine, communes aux joueurs de paume et aux bateleurs qui dansaient sur la corde? Je laisse à de plus habiles le soin de décider.

La courte paume se joue à peu près comme la longue paume. Les difficultés cependant se compliquent à cause des effets que peuvent produire les balles en frappant les murs d'enceinte ou en rebondissant sur un petit toit en planches unies, jointes les unes aux autres, et qui s'appuie tout le long des murs à une certaine hauteur, soutenu par de légères colonnes de bois, établies sur de petits murs de trois pieds et demi de hauteur. On nomme ces murs *murs de batteries*.

L'espace compris entre ce toit et les batteries, et qui s'appelle *les ouverts*, est garni d'un filet pour empêcher les spectateurs de recevoir des coups de balle.



LA COURTE PAUME.

On forme des chasses en envoyant les balles dans ces ouvertures.

A l'extrémité, et de chaque côté de la corde ou du filet séparant le jeu en deux parties égales, se placent les marqueurs.

Le dernier jeu de paume de Paris fut érigé en 1861 dans le jardin des Tuileries, sur la terrasse des Feuillants, dans l'emplacement occupé jadis par le couvent du même nom. Il est parallèle au bâtiment de l'Orangerie. Le pignon du côté de la place de la Concorde, entièrement en pierre de taille, rappelle même la décoration de la façade de ce bâtiment. Sept grandes baies en plein cintre, ouvertes sur chacune des façades latérales, éclairent la salle de jeu, dallée en pierre et peinte en vert d'eau pâle pour ne point fatiguer la vue des joueurs.

Le bâtiment des dépendances renferme des chambres destinées aux amateurs, un grand salon de réunion pour les membres du Cercle de la paume, un atelier pour la fabrication des balles et des raquettes, et une pièce construite en briques et servant de séchoir.

Sous les batteries du jeu s'ouvre une galerie où le public est admis. C'est là que je vous renvoie si vous voulez apprendre, par vos yeux, à jouer à la paume.

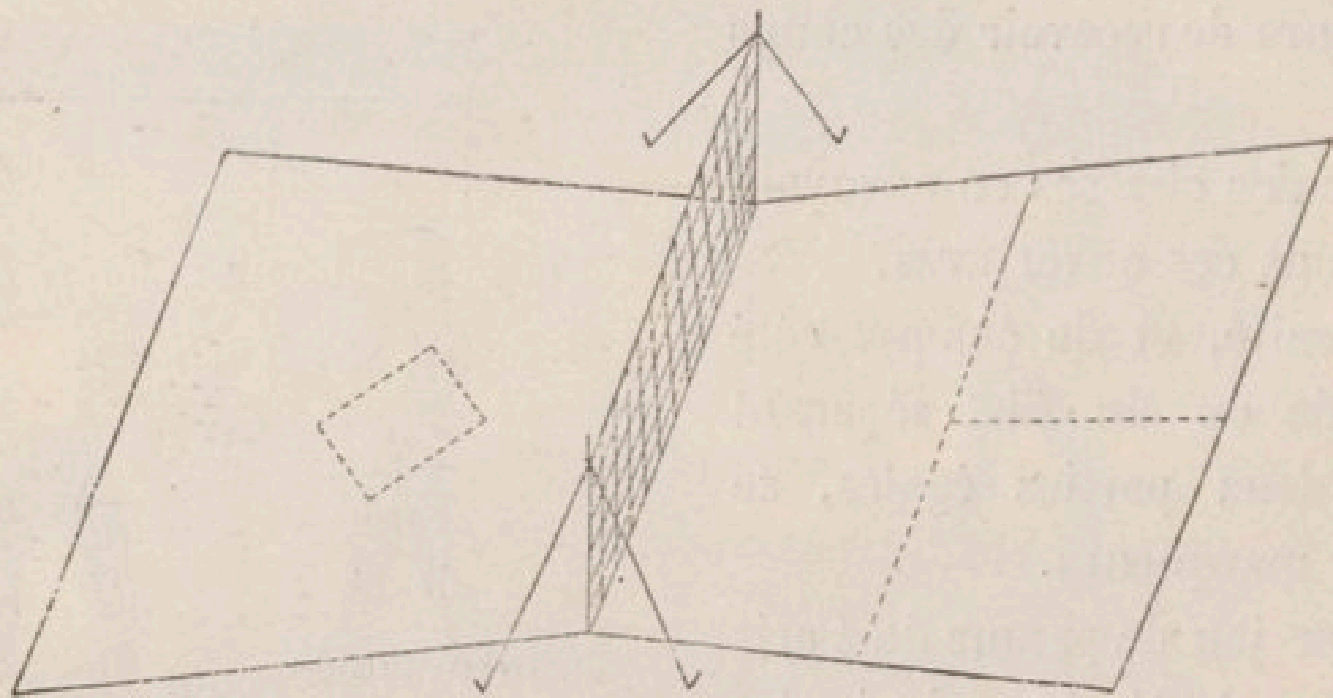
En Angleterre, où le jeu de paume se trouve actuellement beaucoup plus répandu qu'en France, on a songé à en former un diminutif qui

fût commode à jouer dans les parcs, dans les jardins, sur les plages, et qui permît aux jeunes filles d'y déployer leurs grâces et leur adresse.

Voilà comment le *lawn-tennis* a été inventé. Tenant à vous le présenter d'une façon particulière, puisqu'il est aujourd'hui le jeu à la mode par excellence, je me suis pénétré de son essence même, et je vous soumets un petit traité de *lawn-tennis* qui vous permettra, je pense, d'y jouer avec succès et plaisir, d'autant plus qu'un traité ainsi détaillé n'existe pas encore dans notre beau pays de France.

Le *lawn-tennis* se joue ordinairement à deux ou à quatre joueurs. Cependant un plus grand nombre de personnes peuvent y prendre part.

Pour établir le jeu, on choisit un terrain bien plan, soit une pelouse, soit une cour, soit une plage. On trace sur ce terrain deux trapèzes de 10 mètres de hauteur chacun, et ayant leur petite base commune. A chaque



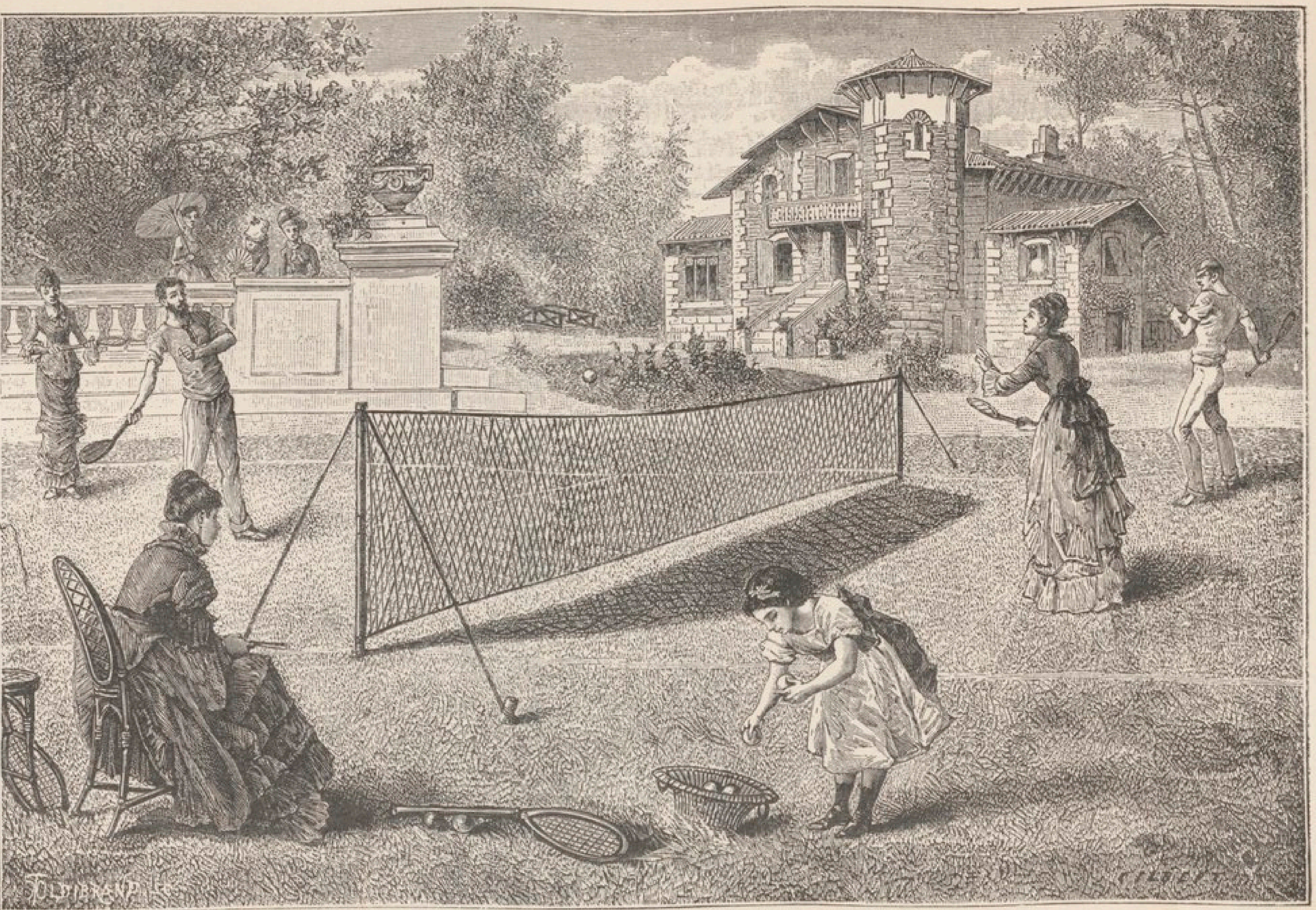
TRACÉ D'UN JEU DE LAWN-TENNIS.

extrémité de cette petite base, on plante un bâton. Les deux bâtons sont reliés entre eux par une corde tendue qui supporte un filet, partageant ainsi le terrain en deux parties égales et formant la limite des deux camps. Au centre du camp de l'attaque ou *du dedans*, on trace un petit carré, dit *carré de service*. Dans l'autre camp, dit *du dehors*, appartenant à la défense, on trace une ligne divisant ce camp en deux parties parallèles au filet.

Les joueurs ne doivent jamais se placer entre le filet et cette ligne, sous peine de perdre un point.

L'espace compris entre cette ligne médiane et celle limitant le jeu se partage lui-même en deux autres parties égales entre elles par une ligne perpendiculaire aux bases des trapèzes.

Ceci établi, les joueurs se divisent en deux partis égaux en nombre et tirent le service, c'est-à-dire à qui appartiendra en premier le camp de l'attaque. Cette opération se fait en jouant à pile ou face avec une raquette,



LE LAWN-TENNIS.

Ne vous étonnez pas trop vite de ce que je vous dis. La raquette, tout comme le plus modeste sou, a sa pile et sa face. Le côté des cordes qui n'offre point de nœuds se nomme *droit;* l'autre, où les nœuds paraissent, se dit *nœud.* On jette donc la raquette en l'air, et, au lieu de dire pile ou face, on dit *droit* ou *nœud.* Voilà tout. Celui qui jette la raquette laisse la parole à un joueur du camp adverse.

Si ce joueur a dit droit et que la raquette, une fois à terre, se trouve du côté des nœuds, le camp de celui qui a jeté la raquette gagne le service. On tire alors dans chaque camp, à l'aide de la raquette ou de numéros préparés, le rang que chaque joueur doit occuper.

Deux joueurs du camp du dedans et deux joueurs du camp du dehors entrent en lice; les autres attendent leur tour.

Le premier joueur du camp du dedans se place alors sur le carré de service et sert la balle, c'est-à-dire qu'il la lance en l'air de la main gauche et, au moment où elle retombe, il la frappe vigoureusement de sa raquette de façon à l'envoyer *par-dessus le filet* dans le camp opposé.

S'il ne réussit pas, la balle, arrêtée par le filet, tombe à terre, et le joueur perd son coup. On dit qu'il *a mis dessous.*

S'il réussit, au contraire, s'il *met dessus,* en un mot, la balle franchit le filet, arrive dans le camp opposé, et les joueurs, placés chacun dans un des deux petits parallélogrammes situés à l'extrémité du camp, la reçoivent et la repoussent.

Pour éviter des coups à faux ou des chocs de raquettes, les joueurs doivent s'avertir alternativement de jouer la balle par ces mots : *à vous!* ou *à moi!* suivant que la balle aura été lancée vers la droite ou vers la gauche. Celui qui crie *à moi* avertit son partenaire de ne faire aucun mouvement et de lui laisser jouer le coup. Quand au contraire il lui crie *à vous,* c'est pour l'inviter à jouer.

Pour qu'une balle soit bonne, il faut qu'elle soit renvoyée ou de volée, c'est-à-dire lorsqu'elle n'a pas encore touché terre, ou à son premier bond, c'est-à-dire de demi-volée.

Le camp du dedans la renvoie à son tour. Les deux camps opèrent ainsi de leur mieux pour la maintenir en l'air le plus longtemps possible. Si le camp du dehors ne parvient pas à renvoyer la balle qui lui est servie, il perd un point.

Le rôle du camp du dehors consistant simplement à renvoyer, il ne marque jamais de points.

Le camp du dedans seul a ce privilège, et il marque un point toutes les fois que la balle ne lui a pas été renvoyée, soit qu'elle ait été mise en dessous, soit qu'elle ait dépassé les limites du jeu, soit qu'elle ait été prise à faux, c'est-à-dire au second bond.

Si la balle a été manquée par un des joueurs du dedans, elle est morte et l'on ne compte rien. Ce qui revient à dire que le camp du dedans ne marque que les maladresses du camp du dehors.

Quand une balle est morte, on en sert une autre. Chaque joueur sert deux balles.

Sitôt que tous les membres du camp du dedans ont servi leurs deux balles, le camp du dehors vient occuper le carré de service et compte les points à son tour, suivant les maladresses de l'ancien camp du dedans, devenu camp du dehors.

La partie se joue généralement en quinze points. Les camps alternent ainsi, après leurs balles jouées, jusqu'à ce que ce nombre soit atteint. Pour permettre aux partis de ne pas occuper trop longtemps les mêmes positions, on convient généralement de ne servir qu'une balle sitôt que le nombre des joueurs se trouve supérieur à quatre.

On déclare la nullité d'un coup toutes les fois qu'un joueur touche, de quelque manière que ce soit, une balle poussée par un autre joueur de son camp.

Quand les quatre joueurs sont de première force, celui de service peut lancer ses deux balles à la fois.

La grande science du *lawn-tennis* consiste donc à tromper ses adversaires sur la direction donnée à la balle, et à les mettre le plus possible dans l'impossibilité de la leur renvoyer, tout en la leur donnant bonne. C'est une lutte continuelle d'adresse et d'agilité, d'art, de finesse, qui développe le coup d'œil et demande du sang-froid.

Pour bien jouer au *lawn-tennis,* une des premières conditions est de manier convenablement la raquette. Il faut pour cela que le joueur la tienne un peu de côté, afin de pouvoir atteindre la balle avec aisance, soit d'avant-main, soit d'arrière-main. Pour les coups d'avant-main, on frappe la balle du côté de la raquette où se trouvent les doigts. On emploie à cet effet le côté des droits de la raquette. Pour les coups d'arrière-main, qui se font en frappant du côté où se trouve le dos de la main, on se sert du côté des nœuds.

Quand on repousse la balle tandis qu'elle est encore en l'air, on *pare de volée.* Si on la frappe du premier bond, mais presque au ras du sol, on *pare de demi-volée.*

Un joueur qui veut acquérir une grande supériorité au *lawn-tennis* doit s'exercer à jouer les balles de volée ou de demi-volée. La supériorité dans le jeu marche de pair avec le succès dans cette pratique. Par ce moyen, le joueur prévient ou relève les coups de balle les plus difficiles.

Il suffit, pour bien prendre la volée, de présenter la raquette à la balle sans faire aucun mouvement pour la repousser : les élasticités combinées

de la raquette et de la balle suffisent pour renvoyer cette dernière avec force. Les balles du *lawn-tennis* doivent être en effet, comme celles du jeu de paume, de petites pelotes rondes faites de rognures d'étoffe.

Le but du jeu consiste à renvoyer la balle de façon que la partie adverse ne puisse la reprendre de volée ou de demi-volée et par conséquent la laisse tomber et mourir.

Il existe un excellent coup pour arriver à ce but : il consiste à *couper la balle*. Il faut pour cela la pousser du poignet en tenant la raquette presque horizontalement.

La balle ainsi frappée tourne sur elle-même dans un mouvement rapide et ne produit en tombant que des bonds très courts, ce qui la rend fort difficile à relever. On y parvient cependant avec de l'agilité, de l'habileté et en la frappant un peu horizontalement. Quand la balle est prise en volée, on doit pour la rabattre, soit d'avant-main, soit d'arrière-main, tourner la raquette verticalement.

Les coups qu'on regarde comme les mieux joués sont ceux par lesquels la balle, dans sa course, s'élève le moins possible au-dessus du filet. Les habiles s'efforcent de la renvoyer dans cette direction. Elle parcourt, en effet, plus d'espace en peu de temps et devient alors difficile à prévenir et à parer.

Sitôt que la balle part de la raquette du joueur de service, le joueur adverse doit du premier coup d'œil fixer son jugement sur sa direction, devancer le coup, et se placer de telle sorte que, soit d'avant-main, soit d'arrière-main, il garde toujours la balle de côté. Il convient de ne jamais laisser échapper l'occasion de prendre le défaut de son adversaire. On entend par *prendre le défaut de son adversaire :* envoyer la balle de manière qu'il ne puisse pas aisément la renvoyer, ni même la juger dans la position où il se trouve.

Votre adversaire est-il maladroit dans les parades de demi-volée, attaquez-le par la balle coupée. A-t-il du mal à relever la balle d'arrière-main, attaquez-le de ce côté. Souvenez-vous qu'un joueur qui s'attache à connaître la manière de jouer de son adversaire juge plus facilement de l'endroit où il lui renverra la balle et sait se placer en conséquence. Souvenez-vous aussi qu'il importe d'arriver par le chemin le plus court à l'endroit où il faut relever la balle.

Du reste, en même temps que l'on acquiert de l'habileté, de l'exécution, on acquiert de la finesse de jeu. La facilité et la souplesse des mouvements, voilà la grâce du *lawn-tennis*. C'est pourquoi sa gymnastique est aussi précieuse pour les jeunes garçons que pour les jeunes filles, d'autant qu'elle offre aux jeunes gens des deux sexes un jeu où ils peuvent se divertir ensemble, ce qui est à considérer à la campagne, aux bains de mer ou dans une partie de plaisir.

J'espère que le petit traité que je viens de composer donnera à toutes mes lectrices et à tous mes lecteurs le goût du *lawn-tennis*, et leur permettra d'y devenir rapidement d'une force respectable.

Quant aux enfants, ils pourront jouer au *lawn-tennis* en remplaçant la balle par un volant; seulement ils supprimeront, par ce seul fait, les coups de demi-volée.

# JEUX DE BALLON

L'inventeur du ballon. — Le follis et le folliculus. — Le jeu de ballon. — Le célèbre Perkain. — Les quinze soldats d'Austerlitz. — La soule des Bretons. — Le football. — Le ballon à cheval des Anglais.

Les Grecs anciens ne connaissaient pas l'usage du ballon.

Un maître de gymnase, Atticus de Naples, passe pour l'avoir inventé, dans le but de distraire Pompée le Grand.

En fouillant les auteurs et consultant les médailles, le curieux paraît convaincu qu'il existait chez les Romains deux sortes de ballons : le *follis* et le *folliculus*. Le follis, fait de cuir et gonflé d'air, affectait des proportions plus grosses que celles de la tête humaine. Les poètes latins le qualifient ample et léger comme une plume. Il se lançait avec l'avant-bras; il ressort même d'une médaille frappée sous Gordien que les joueurs se prémunissaient d'une sorte de brassard dont les joueurs modernes ont conservé la tradition. Le folliculus, plus petit, se lançait avec le poing. Au dire de Suétone, l'empereur Auguste le préférait de beaucoup au follis. Cette façon de le lancer lui valut, dans la suite, le nom de ballon de poing.

Je manque de détails circonstanciés sur la manière dont les Romains jouaient au ballon; toutefois cette façon de le lancer, soit avec l'avant-bras, soit avec le poing, semblerait impliquer que l'on pouvait jouer avec lui la plupart de tous les jeux de balle, cessant quand la balle tombe à terre, tels que l'ouranienne, la phœninde, le harpaste, la longue et courte paume, le lawn-tennis, etc.

Le jeu de ballon ainsi que nous le jouons quelquefois se rapproche beaucoup de la longue paume. On le repousse de volée ou de demi-volée, soit avec le poing, soit à l'aide d'une sorte d'instrument de bois appelé brassard, présentant à l'extérieur de petites facettes assez semblables à celles d'un diamant taillé.

D'autres fois les combattants, rangés en cercle. chassent le ballon au hasard. Le joueur qui se trouve dans la direction qu'il prend le reçoit et le renvoie. L'habileté consiste non seulement à ne pas laisser mourir le ballon entre ses mains, mais à le chasser le plus haut et le plus loin possible. On peut dans ce jeu reprendre le ballon à tous bonds et plusieurs fois de suite.

Le ballon joué suivant les règles de la longue paume a trouvé dans le pays basque des fidèles qui l'adorent jusqu'à la frénésie. Le Basque s'adonne à ce jeu de très bonne heure; il y double ses forces, son adresse, et en profite pour faire ressortir ses avantages physiques, dont il est très fier, non sans raison. Les célébrités du jeu de ballon se rendent aux fêtes patronales de plus de vingt lieues à la ronde, escortées par les populations de leurs communes respectives et précédées de la musique communale. Des bardes

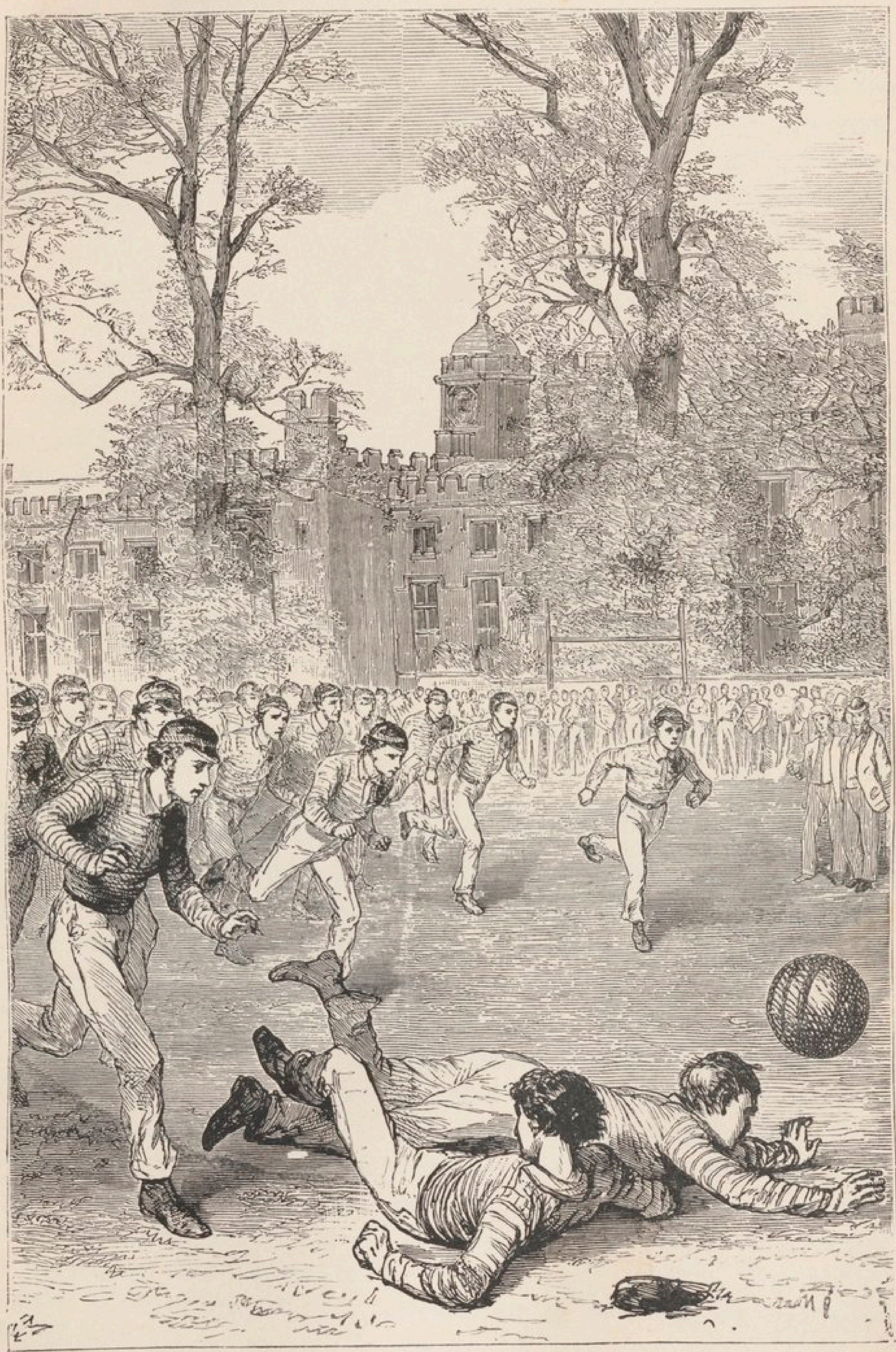


LE BALLON.

improvisateurs, gagés pour chanter les exploits des vainqueurs, accompagnent ces troupes. Les joueurs habiles jouissent d'une haute réputation. Les habitants du Labourd se souviennent encore du fameux Perkain. Réfugié en Espagne pendant la Révolution, il apprend que Curutchet, son plus redoutable rival, organise une partie aux Aldudes. Perkain demande et obtient un sauf-conduit, accourt, combat et triomphe, puis retourne en exil.

L'épisode des quinze soldats basques pendant le premier Empire n'est pas moins célèbre. Ils abandonnent un jour leur régiment, campé sur les bords du Rhin, pour venir jouer au ballon à la fête patronale de leur pays. Ils remportent la victoire, s'en retournent, rejoignent leur régiment à Austerlitz et se comportent si bravement dans la mémorable bataille de ce nom, que l'empereur les amnistie du crime de désertion.

Ces joutes entre communes, souvent provoquées par des défis, sont



LE FOOTBALL.

accompagnées de paris considérables. Des juges du camp veillent à l'observance des règles et prononcent sur les coups douteux.

Les joueurs, chaussés de sandales, légèrement habillés, un gantelet de cuir à la main, rappelant le ceste des anciens, prennent place dans un vaste cirque. A la fin du jeu, les paris s'acquittent, et les bardes entonnent des couplets triomphaux. Malheur s'il se glisse dans ces couplets quelque allusion blessante pour les vaincus! Une rixe s'engage et le sang ne tarde pas à couler.

Les Bretons, très amis aussi du ballon, pratiquent cet exercice d'une façon toute particulière, et donnent à leur jeu le nom de *soule*.

La soule bretonne consiste à lancer en l'air une énorme balle de foin recouverte de cuir. On proclame vainqueur celui qui parvient à en rester le maître. Pour en arriver là, il faut essuyer bon nombre de rebuffades de toutes sortes. Les crocs-en-jambe, les coups de poing et les coups de pied vont bon train. S'il faut même en croire les mauvaises langues, bien des vengeances particulières trouvent leur compte dans ce jeu, et l'on met à l'actif de la soule des yeux pochés et des dents ébréchées, dont elle n'est certes pas responsable, et qui viennent en droite ligne de quelques rancunes aigries par la colère ou l'ivresse. Seulement, comme il ne faut jamais croire les mauvaises langues, nous n'insisterons pas sur ce tableau sinistre.

Il me reste maintenant à vous parler d'un jeu de ballon qui garde un grand rapport avec les jeux de balle qui cessent quand la balle a atteint un but ou franchi une limite. Il se joue en Angleterre et se nomme *football,* qui signifie ballon au pied.

Le ballon dont on fait usage dans le football se distingue surtout par sa dureté. Il consiste en une vessie gonflée d'air, enduite extérieurement d'une couche d'huile, pour l'assouplir et la rendre plus imperméable, et recouverte exactement d'une enveloppe de cuir très épais. Beaucoup de joueurs, pour protéger leur épiderme des atteintes douloureuses d'un semblable ballon, chaussent des legguards, comme le batman du cricket. Les jambes seules en effet ont besoin d'être protégées, puisque le football, comme l'indique son nom, ne doit être frappé qu'avec le pied. Ce jeu constitue un exercice violent, je dirai même dangereux, non pas au même degré que le tchoëkah des Patagons, mais peu s'en faut. L'espace de terrain réservé à l'action doit être grand. Les amateurs se divisent en deux camps et se tiennent enfermés dans deux limites extrêmes, tracées à l'avance. Le football est lancé dans l'espace intermédiaire, et alors tous les joueurs de se précipiter dessus au pas de course.

La lutte s'engage à qui attrapera le ballon et le chassera devant soi d'un vigoureux élan de jambe. Il faut, pour que la partie soit gagnée, qu'un

camp lui fasse franchir les limites du camp ennemi. Cela seul ne vous suffit-il point pour comprendre la lutte terrible qui se livre? Les jambes se cassent, les épaules se démettent, les yeux se pochent, les dents s'ébrèchent, les nez saignent. Malheur à ceux qui tombent! Leurs camarades, lancés par une course folle, échauffés par le désir ardent de sortir vainqueurs de la lutte, ne prennent nullement garde à eux et passent sur leurs corps sans souci des contusions ou des blessures qu'ils peuvent leur faire. Le football est là, rebondissant, gagnant du terrain; il faut coûte que coûte le frapper du pied et lui faire rebrousser chemin. Mais d'autres sont ici, alertes et l'œil au guet, et au moment où le ballon rase le sol, un coup de pied vigoureux l'enlève et l'éloigne du but qu'il était sur le point d'atteindre. On a vu des parties de football durer quatre ou cinq heures.

Je présume que les joueurs qui sortent sains et saufs de la bataille ont tous pour le moins une violente courbature, ce qui les dispose peu à recommencer le lendemain ou les jours suivants; aussi font-ils diminuer chaque jour le nombre des partisans du football. Qu'importe, au reste! N'existe-t-il pas pour le remplacer bien d'autres jeux moins dangereux et tout aussi bons pour le développement des forces physiques?

En Angleterre, dans les casernes surtout, on joue au ballon à cheval, qui n'est en réalité qu'une variété du football. Le ballon employé pour ce jeu est en liège, recouvert de peau. On le lance avec un marteau emmanché d'un long bâton. Trois juges à cheval suivent les péripéties de cette lutte dangereuse qui demande une grande pratique de l'équitation.

# LE VOLANT

Grièche, cocquantin et picandeau. — A plat, à revers, à coup faillant. — Raquettes et volants japonais. — Comment on joue au volant dans le Céleste-Empire.

Le volant, dont l'invention ne remonte pas au delà de la raquette, prit dès son apparition une extension énorme. C'est la balle donnée des Romains, rendue moins fatigante par l'emploi de la raquette et une addition de plumes faite à la balle. Le volant prenait même souvent le nom de ces plumes pour en faire le sien. Ainsi dans l'Anjou on le nommait *grièche*, parce que dans ce pays on se servait de plumes de perdrix grises; dans le Maine on l'appelait *cocquantin*, parce qu'on se servait de plumes de coq; dans le Lyonnais il se disait *picandeau*, grâce à l'emploi de plumes de pie noires et blanches. Les plumes assurent sa direction. Lorsqu'elles sont légèrement inclinées, l'air en les frappant imprime au jouet un mouvement de rotation hélicoïde qui le fait tourner sur son axe et augmente sa vitesse. Il est donc bon, lorsqu'on achète un volant neuf, d'écarter un peu les plumes, puisque la révolution du volant sur son axe dépend totalement de l'impulsion du vent sur la surface oblique de ces plumes.

Pour bien jouer au volant, il ne faut ni s'agiter ni courir, mais se tenir le plus possible à la même place. Les joueurs très habiles reprennent le volant à ras de terre, ce qui est fort difficile.

On joue à ce jeu seul ou à deux, et de trois manières différentes :

1° Avec le plat de la raquette, qui sert à lancer et à rattraper le volant;

2° A revers, c'est-à-dire en tenant la raquette droite;

3° Au *coup faillant*, quand on est plusieurs. Le joueur du côté duquel le volant *meurt*, c'est-à-dire tombe à terre, cède sa place à l'un des assistants.

Fort répandu au seizième siècle, le volant devint à la mode au dix-septième.

Le volant d'alors se composait d'une sorte de bouchon muni d'une tige terminée par deux plumes, et la raquette affectait la forme d'un petit battoir. Le volant japonais conserve les mêmes dispositions. Il est formé d'une longue tige mince de bambou, fixée dans une gaine dure, très lourde et grosse comme une noisette. Cinq ou six plumes, de différentes couleurs, sont liées à l'extrémité de ce bambou. Les volants de luxe portent au centre de la tige une fleur artificielle. La raquette, communément en bois de cèdre, conserve aussi la forme d'un battoir. Son peu d'épaisseur lui donne une certaine légèreté, mais ne parvient pas à lui faire acquérir une grande élasticité. Ce manque d'élasticité et son peu de largeur la rendent d'un



LE VOLANT.

emploi difficile, et l'on n'arrive pas, sans quelques études, à bien recevoir et à renvoyer convenablement le petit volant. Je vous avoue cependant qu'il me semble plus facile de jouer au volant japonais qu'au volant chinois, bien que dans le Céleste-Empire ce jeu soit le préféré des femmes et des enfants. Ces drôles de joueurs ne s'avisent-ils pas de lancer le volant avec la semelle de leurs brodequins? Fi! mesdemoiselles de la Chine, que cela est peu convenable! Vous aurez beau me dire que votre volant, fait d'un morceau de cuir roulé en boule, surmonté de rondelles en métal pour le rendre plus lourd, et orné de trois longues plumes implantées dans des trous percés dans ces rondelles, se prête mal à l'emploi de la raquette, je n'admettrai pas vos excuses. Imitez nos jeunes Françaises : soyez toujours gracieuses dans vos jeux.

# JEUX DE TIR

La fronde. — L'étymologie des Baléares. — La fronde baguette. — La catapulte. — L'arc. — Sa forme d'après Homère. — Le tir à l'oiseau aux funérailles de Patrocle. — Une flèche qui prend feu. — Robin-Hood et William Clouderly. — Le jeu de l'épi de maïs en Floride. — L'équipement d'un toxophile. — La cible et les différentes espèces de tir. — Les jeux de l'arc en Belgique. — Les sociétés toxophiles de France et d'Angleterre. — L'arbalète. — Les tireurs du Kentucky. — Le javelot. — Le djérid des Arabes. — Le jeu du javelot chez les Indiens Zaparros. — La pêche au javelot. — La sarbacane.

Si, comme nous l'avons vu à propos des jeux de palet, le jet des pierres a dû être le premier jeu des hommes, on pourrait presque affirmer que la *fronde* fut le second, car cet instrument n'a été inventé que pour donner plus de force au jet et porter le projectile à des distances plus considérables. Vous connaissez tous cet instrument, fait de corde ou de cuir, au bout duquel on attache une pierre plus ou moins lourde pour la projeter au loin. Son principe repose sur la force centrifuge. La pierre contenue dans la fronde, dont les deux extrémités sont tenues en main, la raidit, avec une intensité proportionnelle à cette force, et tend à s'échapper par la tangente. Dès qu'on lâche une des extrémités, le projectile part.

Les gens d'Israël de la tribu de Benjamin passaient pour les plus habiles manieurs de fronde. Si vous ouvrez une Bible au livre des Juges, vous y verrez qu'on y mentionne sept cents hommes de Gabaa capables d'enlever un cheveu avec la pierre de leur fronde, lancée de la main gauche. Vous savez comment David atteignit Goliath.

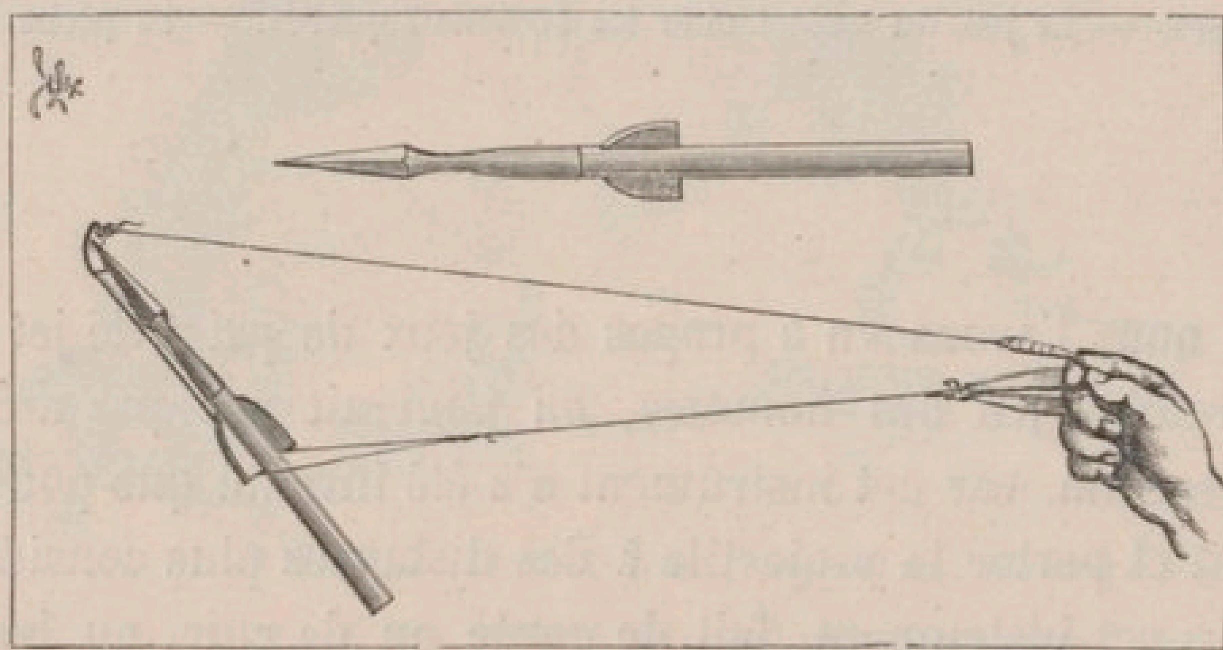
Dans les temps plus rapprochés de nous, les habitants des îles Baléares acquirent dans l'exercice de la fronde une réputation universelle. C'est à cette réputation sans doute qu'il faut faire remonter l'étymologie du nom de leurs îles, du verbe grec *ballein*, « jeter. »

« Ces indigènes ont une telle justesse de main, dit Diodore de Sicile, qu'il leur arrive rarement de manquer leur coup. Ce qui les rend si forts à cet exercice, c'est que les mères contraignent leurs enfants, quelque jeunes qu'ils

soient, à manier continuellement la fronde. Elles leur donnent pour but un morceau de pain pendu au bout d'une perche, et les font demeurer à jeun jusqu'à ce qu'ils aient touché le but; ce pain qu'ils abattent est leur nourriture. »

Leur fronde, fabriquée avec une espèce de jonc, leur servait aussi bien à briser les casques et les boucliers qu'à attaquer les murailles d'une ville.

Tous les peuples, je crois, ont connu la fronde. Benjamin Morrell nous apprend que les habitants des îles Beigh se servent de frondes faites des fibres de l'écorce d'un arbre et mesurant trois pieds de long lorsqu'elles sont repliées. Au milieu se trouve le coussinet destiné à recevoir la pierre, grosse généralement comme un œuf d'oie et qu'ils lancent en visant assez juste de 100 à 150 pas. D'après Cook, les naturels des îles Sandwich se servent, en guise de projectiles, de morceaux de pierre sanguine, taillés suivant la forme d'un œuf coupé longitudinalement et offrant un sillon étroit au milieu de la



LA FRONDE ET LE KESTRE.

partie convexe. Leur fronde ne possède ni pochette ni coussinet. Elle se compose d'une simple corde de peu d'épaisseur, qu'ils appliquent sur cette rainure. Ces pierres atteignent le poids d'une livre. En 1774, on les trouvait en grande quantité dans la Nouvelle-Calédonie.

Le projectile de la fronde de guerre des Romains consistait quelquefois en une sorte de javelot court, nommé *kestre*.

Il existe des frondes dans lesquelles une baguette flexible remplace la corde. Cette baguette, longue d'environ 80 centimètres, est légèrement fendue à l'une de ses extrémités. C'est dans cette fente que le joueur place le projectile. S'il imprime alors à la baguette un mouvement subit d'arrière en avant, le projectile, violemment chassé de la fente qui l'enserre, part à travers l'espace.

La fronde que l'on emploie généralement dans nos jeux modernes, toute différente de la fronde primitive, a reçu dans beaucoup d'endroits le nom de *catapulte*. On peut, aussi bien que l'ancienne, la fabriquer aisément chez

soi. Il suffit de prendre une petite baguette de fer à laquelle on donne la forme d'un Y, laissant aux branches, de 8 à 9 centimètres de longueur chacune, un écartement de 16 à 18 centimètres. Prenant alors une



ARCHERS CHINOIS.

bande de caoutchouc épaisse, on attache les extrémités à ces branches, et l'on adapte à la partie médiane de la bande une petite pochette destinée à recevoir le projectile. Saisissant alors le corps de l'Y de la main gauche, et pinçant le projectile mis dans la pochette, entre le pouce et l'index de la

main droite, on écarte vivement les deux bras, tendant ainsi la lanière. Lorsqu'elle est tendue autant que possible, on lâche la pochette, et le projectile part, avec une grande vitesse, vers le but visé.

Cette nouvelle espèce de fronde, bien qu'elle soit d'invention moderne, nous conduit tout naturellement à l'arc.

L'arc, d'un emploi très fréquent dans les armées avant l'usage du fusil, nous vient, dit-on, d'Asie, mais après l'invasion de Xerxès il passa rapidement en Grèce. L'arc grec présentait une double courbure, formant une manière d'accolade. Homère, dans la quatrième rapsodie de l'*Iliade*, dit : « Et Pandaros tira de l'étui un arc luisant, dépouille d'une chèvre sauvage et bondissante qu'il avait percée à la poitrine, comme elle sortait d'un creux de rocher. Et elle était tombée morte sur la pierre. Et ses cornes étaient hautes de seize palmes. Un excellent ouvrier les travailla, les polit et les rapprocha l'une de l'autre et les réunit par une monture d'or. »



LE TIR AU VOL.

Les archers chinois ont conservé cette forme à leurs arcs.

L'adresse ne suffisait point pour faire un bon tireur : il fallait y joindre une force musculaire considérable. Qui de nous ne se souvient des Prétendants de Pénélope, essayant en vain de bander l'arc d'Ulysse? Mais ceux qui avaient une force musculaire suffisante y joignaient toujours une adresse extrême. Homère nous en fournit encore une preuve lorsqu'il nous décrit les jeux funéraires auxquels se livrèrent les Grecs en l'honneur de Patrocle Ménoitiade. « Achille, dit-il, fit dresser dans l'enceinte le mât noir d'une nef éperonnée; et, au sommet du mât, il fit lier, par un lien léger, une colombe tremblante, but des flèches.... Le prince Tenkros se leva aussitôt; et après lui, Mérionès, brave compagnon d'Idoménéus, se leva aussi. Et, les sorts ayant été remués dans un casque d'airain, celui de Tenkros parut le premier. Et aussitôt il lança une flèche avec vigueur, oubliant de vouer à l'archer Apollon une illustre hécatombe d'agneaux premiers-nés. Et il manqua l'oiseau, car Apollon lui enleva cette gloire; mais il atteignit, auprès du pied, le lien qui retenait l'oiseau; et la flèche amère trancha le lien, et la colombe s'envola dans le ciel, tandis que le lien retombait. Et les Akhaiens poussèrent des exclamations. Mais aussitôt Mérionès, saisissant l'arc de la

main de Tenkros, car il tenait la flèche prête, voua à l'archer Apollon une illustre hécatombe d'agneaux premiers-nés, et, tandis que la colombe montait en tournoyant vers les hautes nuées, il l'atteignit sous l'aile. Le trait la traversa et revint s'enfoncer en terre aux pieds de Mérionès; et l'oiseau tomba le long du mât noir de la nef éperonnée, le cou pendant et les plumes éparses, et son âme s'envola de son corps. Et tous furent saisis d'admiration. »

Ils pouvaient admirer : le tir au vol est certainement le tir le plus difficile. Quant au jeu en lui-même, nous le connaissons encore aujourd'hui sous le nom de tir aux pigeons.

Parmi les compagnons d'Énée joutant pour célébrer les mânes d'Anchise, Virgile nous montre Aceste bandant son arc avec une telle vigueur que « la flèche, en volant, s'enflamme dans les nues, marque son passage par un sillon de feu, et se perd au milieu du vague des airs, pareille à ces étoiles détachées de la voûte du ciel qui courent à travers l'espace en traînant après elle une chevelure enflammée ».

Les Parthes, les Scythes, les Perses et les Crétois passent pour les plus habiles tireurs de l'antiquité. Des exceptions, comme celle d'Aster, l'archer d'Amphibolis, semblent confirmer cette règle. Cet archer, mécontent de voir ses services dédaignés par Philippe de Macédoine, s'enferma dans la ville de Méthone, que Philippe assiégeait, et lui décocha une flèche portant cette inscription : *A l'œil droit de Philippe.* La flèche toucha le but, mais la ville fut prise et Aster pendu.

Je citerai encore Domitien, assez habile tireur pour faire passer des flèches entre les doigts écartés d'un enfant sans même effleurer la peau, et l'empereur Commode tranchant la tête à des autruches lancées en pleine course.

D'après le rapport de Végèce, les archers de l'antiquité lançaient leurs flèches à une distance de 574 pieds, soit deux cents mètres environ. Les Croisés ne tiraient pas moins loin, au dire des Arabes : leurs flèches traversaient les boucliers épais et s'enfonçaient tout entières dans les remparts des villes. Blaise de Vigenère prétend avoir vu en 1543 des soldats de l'armée turque percer à jour, d'un coup de flèche, un boulet de canon. Pour tendre leurs arcs, les Croisés se renversaient sur le dos, appuyaient leurs pieds contre le bois de l'arc, amenaient la corde à la hauteur de leurs yeux et tiraient. Cette position, singulière pour le moins, est encore en usage au Brésil chez les Indiens Cabôclos. Les Floridiens, tout aussi habiles, tiraient avec une force surprenante, et les Espagnols, lors de la conquête, furent bien surpris de voir leurs solides cottes de mailles traversées d'un coup de flèche comme une simple toile de Hollande.

Le fameux Robin Hood, ce héros favori des ballades anglaises du moyen âge, égalait en adresse les archers les plus fameux de l'antiquité, et des corporations d'archers et d'arbalétriers ne manquèrent point de se placer sous

son patronage. Les flèches de Robin Hood portaient à un mille de distance. Nous voilà loin des 574 pieds des Parthes et des Scythes. Walter Scott, qui a peint dans *Ivanhoë* ce célèbre archer, sous la figure de Lockseley, lui prête un trait d'adresse qu'une ballade, antérieure à Robin Hood, attribue à William Clouderly. Ce trait consiste à planter en terre une baguette de saule décortiquée, de vingt-sept millimètres d'épaisseur, et à la fendre en deux d'un coup de flèche.

Les Floridiens, dont je viens de citer la force du tir, auraient été capables peut-être d'atteindre un tel but. Leur jeu de l'épi de maïs tend à le prouver. Ils se réunissaient un certain nombre. Chaque joueur était muni d'un arc et



LE TIR DES INDIENS CABÔCLOS.

d'un carquois garni de flèches. A un signal donné on lançait en l'air un épi de maïs. Il s'agissait de ne pas le laisser retomber à terre tant que toutes les graines n'avaient point été enlevées à coups de flèche. Or les Floridiens tiraient avec tant d'adresse que cet épi, constamment frappé, restait longtemps suspendu en l'air et ne retombait que lorsque la dernière flèche avait percé le dernier grain.

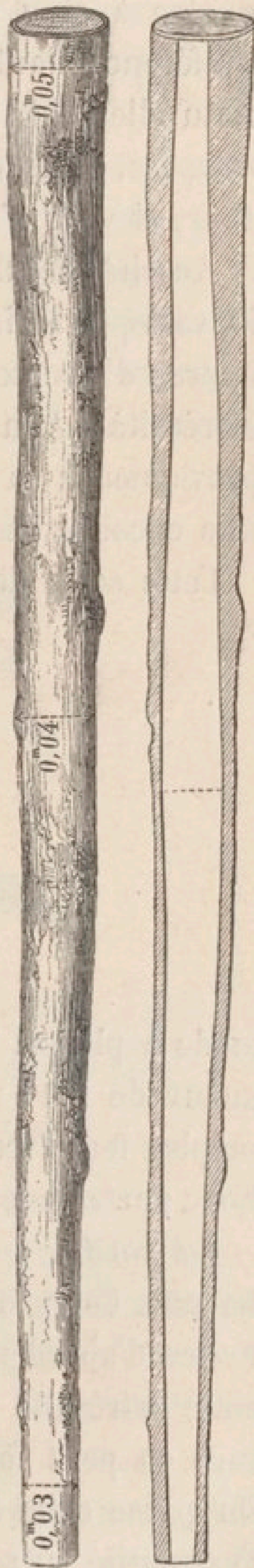
Les Esquimaux ne sont pas moins bons tireurs. Beechey, dans son voyage, raconte qu'un jour un plongeon nageait à trois cents verges du rivage, et qu'il offrit une récompense à celui qui le tuerait. L'oiseau plongea. Un Esquimau l'attendit. Au moment où l'animal montra sa tête à la surface de l'eau, il lui traversa les deux yeux avec sa flèche.

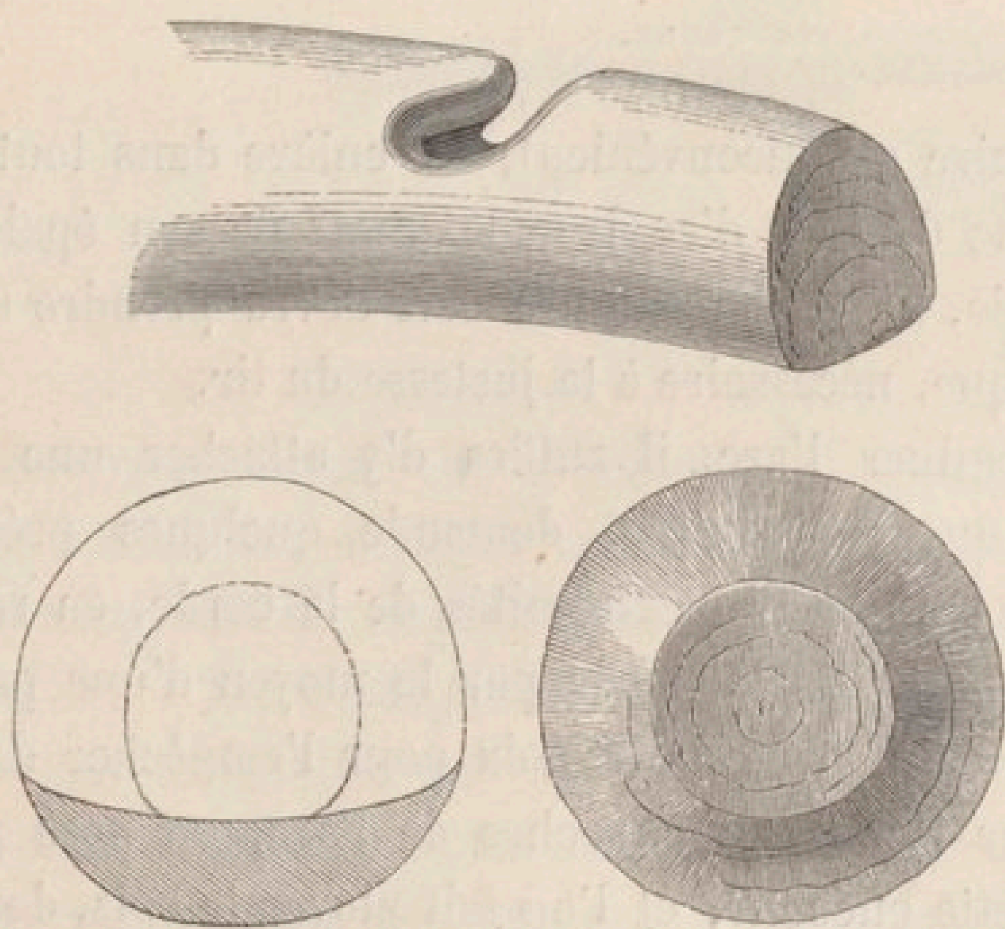
L'Angleterre a conservé de la conquête normande le goût de l'arc. Plusieurs de ses souverains figurent dans les annales au titre de grands tireurs. C'est d'abord Richard Cœur de Lion, puis Henri VII et ses deux fils, le prince Arthur et Henri VIII. Il se forma dès cette époque des compagnies privées de tireurs à l'arc. Un nommé Barlow, citoyen de Londres, habitant Shoreditch, s'étant glissé un jour dans une partie de tir organisée par Henri VIII à Windsor, éclipsa par son adresse tous les invités. Le roi lui conféra par plaisanterie le titre de duc de Shoreditch, titre que les compagnies d'archers s'approprièrent depuis.

Édouard VI et Charles I$^{er}$ passent encore pour avoir été d'habiles tireurs. Les femmes s'adonnèrent à cet exercice. Il faut citer la princesse Marguerite, fille de Henri VII, et la célèbre Élisabeth. Au commencement de ce siècle, la reine Victoria s'exerça beaucoup au tir à l'arc et y acquit une grande dextérité.

Les descendants des Robin Hood et des William Clouderly conservent encore aujourd'hui une grande prédilection pour les jeux de tir à l'arc, et il existe dans le Royaume-Uni bon nombre de sociétés toxophiles.

*L'arc.* — A proprement parler, l'arc est un morceau de



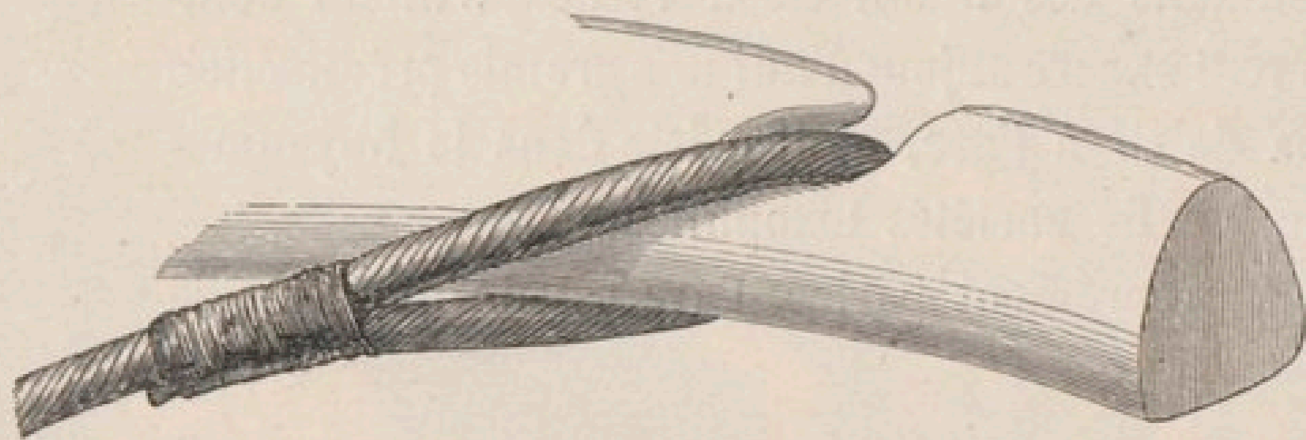
DÉTAILS DE L'ARC.

bois qui, plié et reprenant brusquement sa forme primitive, chasse un projectile. Dans nos pays, l'érable champêtre est la meilleure espèce de bois qui puisse servir à la construction d'un arc. A son défaut on peut employer les autres érables, l'orme commun ou le coudrier.

On fait des arcs longs ou courts, durs ou flexibles, mais en général la meilleure longueur qu'on puisse leur donner est celle de la hauteur de l'archer. Il vous suffira donc d'aller dans un bois, au milieu d'une cépée d'érable, et d'y couper un jeune rejeton mesurant à votre hauteur de quatre à cinq centimètres de diamètre. Pour cette opération, choisissez de préférence l'automne ou l'hiver, afin que le bois, ayant le temps de sécher naturellement, reste plus élastique. Les feuilles élaguées, les jeunes pousses coupées, vous décortiquerez votre baguette et vous la mettrez sécher au four, si vous n'avez point la patience de la laisser sécher naturellement.

Aussitôt sèche, placez-la sur un établi et, à l'aide de la plane, du rabot et de la varlope, amincissez-la de telle sorte qu'elle ne présente que quatre centimètres d'épaisseur en son milieu et un centimètre et demi à chacune de ses extrémités. Afin de ne pas écarter violemment les fibres du bois, ce qui provoquerait la fente de l'arc, vous creuserez à la lime, à ses extrémités, une encoche destinée à assurer un appui solide à la corde.

Cette sorte de fuseau, également fort dans tous les sens, serait peu com-



LA CORDE.

mode à ployer. Pour détruire cet inconvénient, on enlève dans toute la longueur de l'arc une tranche de bois d'environ le quart de son épaisseur. Ce méplat fera face à la corde. Ainsi travaillé, le bois devra prendre une courbure parfaitement symétrique, nécessaire à la justesse du tir.

*La corde.* — Pour terminer l'arc, il suffira d'y attacher une corde à boyau. Cette opération, quoique simple, demande quelques précautions. Faites d'abord une boucle à l'une des extrémités de la corde, en réunissant cette extrémité au corps même de la corde par le moyen d'une petite ligature en petit fouet de lin, ciré avec de la poix pour l'empêcher de glisser. On passe cette boucle dans l'une des encoches de l'arc, on pose par terre l'extrémité où se trouve cette encoche, et l'on fait ployer le bois, doucement, sans secousses, jusqu'à ce qu'il soit arrivé à sa plus grande élasticité, sans oublier cependant cette règle générale : moins un arc est tendu, plus il a de ressort. On passe alors la corde dans l'encoche supérieure et on la boucle. L'arc se trouve ainsi bandé et prêt à servir.

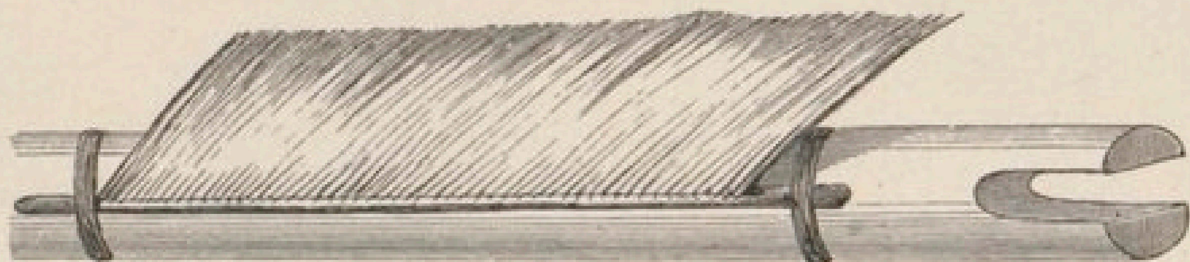
L'exercice du tir fini, ayez bien soin de débander votre arc. Sinon les fibres du bois se fatigueraient vite et il perdrait toute élasticité.

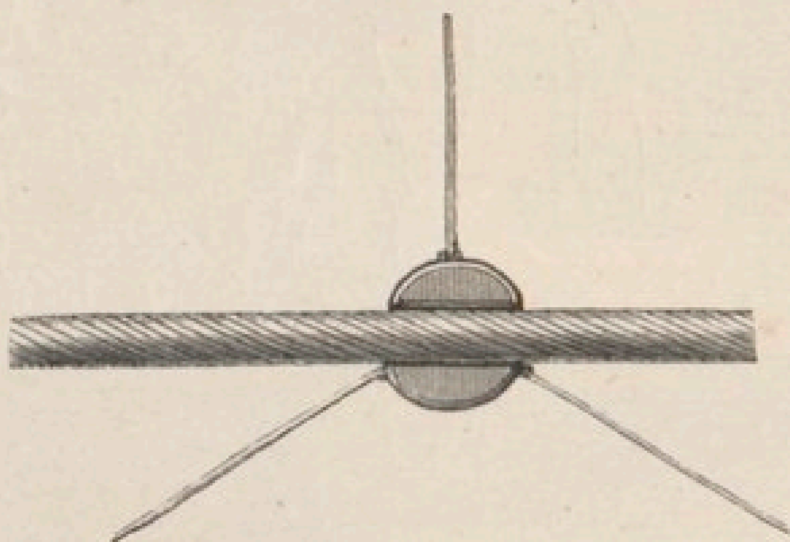
Une tresse faite de cinq ou six brins de fil de fouet, bien serrés, peut, à la rigueur, tenir lieu de corde à boyau, mais elle n'en a ni la solidité ni la souplesse.

*Les flèches.* — Elles sont comme les arcs : il y en a de courtes et de longues. Les flèches trop longues volent et n'arrivent pas. Les flèches trop courtes ne permettent pas de donner à l'arc toute la tension qu'il peut supporter. Il faut rester dans un juste milieu.

Une élèze de sapin bien sec, sans nœud, dressée à la varlope, donne une flèche droite, raide et légère. A l'une des extrémités de cette flèche on pratiquera une encoche pour embrasser la corde, et à deux centimètres plus loin on y fixe, à l'aide de la colle forte, trois barbes de plume d'oie ou de dindon. Ces barbes sont disposées en triangle de manière que l'une d'elles soit perpendiculaire à la corde.

Faut-il faire les flèches égales d'un bout à l'autre? plus minces à l'encoche





LES FLÈCHES.

ou plus minces à l'avant? Grave question en apparence, car en réalité il importe peu, et telle forme qui va bien à un arc ne va plus à un autre. Adoptez donc celle avec laquelle vous atteindrez le plus facilement le but.

*Le tassel.* — C'est à proprement parler un large gland de laine verte servant à essuyer les flèches qui se sont fichées en terre, et à leur enlever toute saleté susceptible de les arrêter dans leur course ou de les faire dévier. Suspendu au côté gauche de l'archer, le *tassel* se trouve toujours ainsi à la portée de sa main.

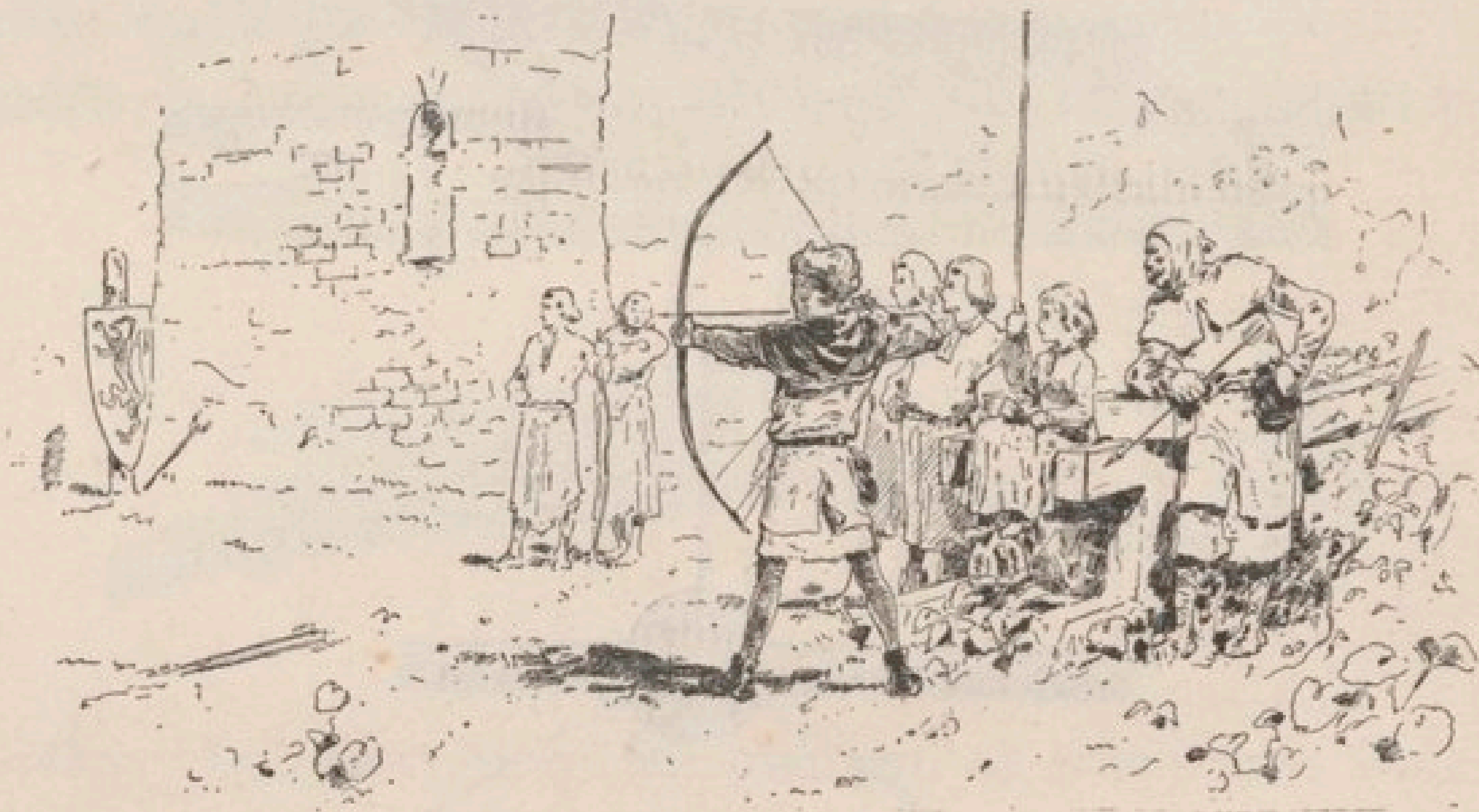
*Le brassard.* — C'est une sorte de cuirasse destinée à protéger l'avant-bras contre les frottements de la corde, et par conséquent à permettre à l'archer de tirer longtemps sans se blesser. Ce brassard, formé d'une plaque de cuir très forte, présente une surface unie, afin que la corde puisse aisément glisser dessus. Il s'attache au bras à l'aide de pattes munies de boucles.

*Le gantelet.* — Destiné à protéger les doigts de la main droite contre le coup de fouet produit par la détente de la corde, ce gantelet n'offre que trois doigts et une courroie pour l'attacher au poignet. L'extrémité de chaque doigt est munie d'un petit étui en caoutchouc.

*Le carquois.* — Construit généralement en fer-blanc, quelquefois en cuir ou en bois, le carquois sert à mettre la provision de flèches. On ne le porte presque jamais sur soi. Les flèches destinées à être tirées au but sont renfermées dans un carquois plus léger, et plus petit, porté à la ceinture, et qu'on nomme *poche*.

*La boîte à graisse.* — Cette boîte, généralement en ivoire, se suspend aussi au ceinturon. Elle contient une composition propre à graisser le doigt du gant et le côté du brassard tourné vers la corde.

*Le but et la cible.* — Le but affecte des formes variées suivant le bon



LE TIR A LA CIBLE.

plaisir de l'archer. Le plus généralement il mesure une largeur et une hauteur de deux à trois mètres. On le façonne avec de larges morceaux de gazon que l'on presse. C'est au centre de ce but que l'on place la cible, ordinairement faite de toile cousue sur un paillasson tressé comme une ruche. La toile présente des cercles concentriques de couleurs diverses, savoir : le plus grand est blanc bordé d'un filet vert; le second est noir, le troisième blanc, le quatrième rouge; le cinquième, tout petit, marquant le centre commun à ces cercles et par conséquent le centre de la cible, est jaune d'or. Les sociétés toxophiles fixent ainsi la valeur des cercles : le jaune d'or vaut neuf points; le rouge, sept; le blanc, cinq; le noir, trois; le blanc bordé de vert, un. Ainsi le joueur qui plantera sa flèche dans le cercle jaune d'or comptera neuf points; cinq s'il la plante dans le rouge, etc., etc. Il reste bien entendu que ces valeurs, quoique adoptées par la

plupart des sociétés toxophiles, sont absolument facultatives. En commençant une partie, on peut les modifier par une convention préalable. Naturellement le joueur qui atteint le plus de points gagne la partie.

Chaque joueur possède, pendu à son ceinturon, un petit carton représentant la cible en petit. Le maître du jeu, chargé de marquer les points, poinçonne les cercles suivant le nombre de flèches fichées dans les cercles correspondants de la cible.

Autrefois on n'apportait pas dans le jeu du tir à l'arc de semblables raffinements : un gibier quelconque accroché au haut d'une lance plantée en terre,



LE TIR A L'AVENTURE.

ou simplement un pavois suspendu à quelque poteau servaient à la fois de but et de cible.

*Le tir au blanc.* — Les joueurs, au lieu d'élever des buts et d'y fixer une cible, se contentent de placer un morceau de carton au bout d'un bâton dressé en terre. Toutes les flèches approchant de ce but et tombant à une distance qui ne peut dépasser trois longueurs d'arc comptent un point aux joueurs qui les ont lancées. Celui qui arrive le premier à sept points gagne la partie.

*Le tir à toute volée.* — Quelquefois même on se dispense de ce maigre but, et l'on décoche la flèche de façon à lui faire franchir le plus d'espace possible. On joue également en sept points.

Ce jeu, qui supprime l'habileté du tireur, ne demande que de la force, dont le déploiement devient souvent nuisible aux arcs et aux cordes.

*Le tir à l'aventure.* — Il consiste à viser dans la campagne et à prendre pour but un objet quelconque, tel qu'un arbre ou un buisson. On compte les flèches qui approchent de la marque à une longueur de cinq arcs. Si plusieurs flèches tombent dans cet espace, la plus près du but compte seule. Il en est de cela comme du jeu de palet. Le propriétaire de cette flèche, non seulement compte un point à son actif, mais encore il acquiert le privilège d'indiquer le but suivant.

Généralement, quand le nombre des joueurs dépasse six, on forme deux camps. Quand le premier camp a tiré, il relève ses flèches, ne laissant sur la terre que celle qui approche le plus près du but, et le second camp tire à son tour.

Les Hollandais et les Belges goûtent beaucoup le tir à l'arc. Les vieux Bruxellois aiment, comme par le passé, à se rendre le dimanche ou le jeudi dans les prairies avoisinantes et à y lancer une volée de grosses flèches. Le gagnant est proclamé roi du tir et reçoit le prix, composé généralement de pièces d'argenterie.

« Il faut se rappeler, dit M. Camille Lemonnier, la jovialité brabançonne pour se rendre compte de l'animation de ces parties, où les cris, les rires, le cliquetis des verres s'entremêlent, pendant que, obèses et trapus, les membres bandent à force des poings leurs énormes arcs où la corde se tend comme un câble et tout à coup font siffler la flèche, qui part droite, rapide comme l'éclair, quelquefois dépasse le triangle, oscille lentement dans les airs, puis retombe et d'autres fois, mieux projetée, va culbuter d'un coup sec, qui s'entend de loin, l'oiseau affublé de plumes versicolores. Naturellement l'installation de chaque roi est accompagnée de promenades triomphales, de tournées de bière et de grands banquets où le sacre se consomme au bruit des fourchettes.

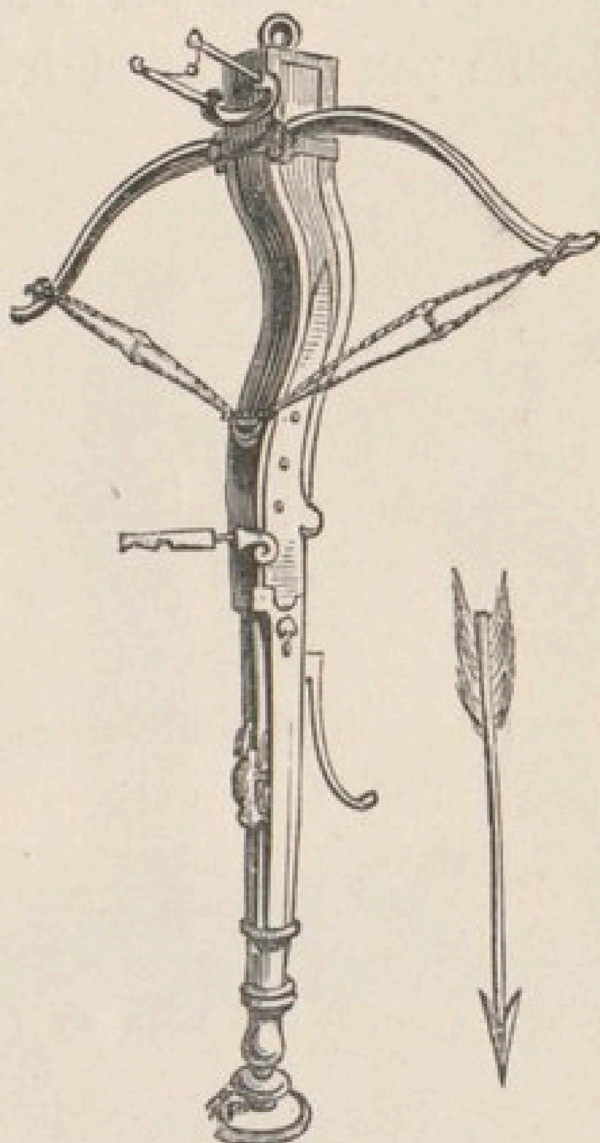
« Le tir au berceau n'excite pas moins d'enthousiasme. Nombre de vieux cabarets de la ville possèdent une allée droite, bordée de planches et recouverte de verdure, comme une tonnelle carrée, où les tireurs, l'un après l'autre, s'en viennent et manœuvrent l'arme lourde qui doit leur donner la royauté. Autant de locaux d'ailleurs, autant de sociétés; chacune a son bedeau, ses séances, son patron particulier, et, les jours de réjouissances publiques, promène par les rues son étendard où l'or fleurit en arabesques tortillées sur le grenat et l'émeraude des velours. » On peut ajouter que des colliers de médailles, sonnant joyeusement dans l'air, rehaussent encore la pompe de ces étalages.

En France, au commencement du second Empire, il s'opéra un grand mouvement en faveur du tir à l'arc. Quelques amateurs créèrent un journal

spécial : *l'Archer français, journal des tireurs d'arc.* Des compagnies se formèrent sur toute l'étendue du territoire. En 1854 la ville de Noyon organisa un concours. Cent et une compagnies y vinrent disputer les prix, bannières déployées. Elles étaient toutes revêtues d'uniformes particuliers. Le tir dura six semaines et les tireurs décochèrent, dit-on, vingt-deux mille flèches.

En Angleterre, les sociétés toxophiles sont nombreuses, excellemment organisées. Elles se livrent à de fréquents exercices et tiennent même des meetings.

Pour tirer l'arc, on le saisit de la main gauche à pleine paume, et de la droite on prend une flèche dans la poche. Puis, faisant face au but, la tête droite, le corps bien effacé, le pied gauche en avant, le pied droit en équerre, légèrement en arrière, on élève la main gauche à la hauteur de l'œil, en prenant bien soin de replier les doigts sur la paume. Sans cette précaution leur extrémité serait douloureusement atteinte par la corde se détendant vers l'arc. La main droite pose la flèche qu'elle tient entre le pouce et l'index sur le pouce de la main gauche et l'encoche sur la corde qu'elle tire à elle, vers l'oreille, à la hauteur de l'épaule. Quand la tension arrive à son maximum, c'est-à-dire quand la main atteint le plan de l'oreille, le tireur lâche à la fois flèche et corde. La corde se détend, l'arc se redresse, la flèche part décrivant dans l'air une parabole rapide.



ARBALÈTE DE GUERRE.

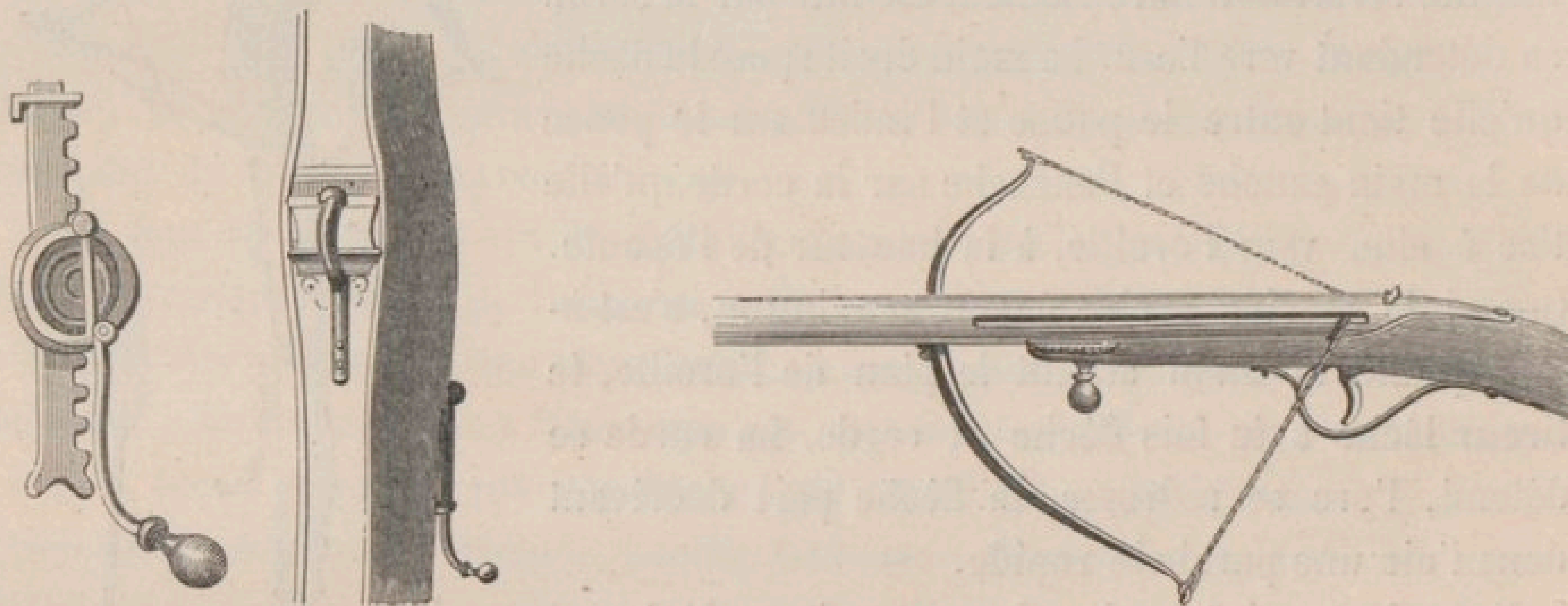
Il ne faut point perdre de vue qu'une flèche ne doit jamais être décochée horizontalement, attendu que, le bout de la pointe étant sensiblement plus lourd que le bout des plumes, elle toucherait fatalement le but au-dessous du point visé. C'est pour rectifier le tir qu'on porte la main gauche à la hauteur de l'œil et la main droite à la hauteur de l'oreille. L'habitude, mieux que tout autre maître, indique quelles sont, suivant les distances, les inclinaisons que vous devrez donner à votre flèche. Je vous dirai cependant, et comme règle générale, que cette inclinaison doit être en raison directe de la distance à parcourir, c'est-à-dire qu'il faut incliner la flèche d'autant plus qu'elle a plus de chemin à parcourir pour atteindre le but.

En perfectionnant l'arc, on a fait l'*arbalète.*

Au temps où l'arbalète comptait au nombre des armes de guerre, elle se composait d'un bâton ou fût, vers l'extrémité duquel on ménageait, en dessous, une protubérance que traversait un arc. Ce fût présentait une rainure creusée dans toute sa longueur et dans laquelle on couchait les

flèches. Vers l'extrémité de cette rainure se trouvait une entaille traversant le bois, où se logeait et tournait une petite roue de fer appelée noix et portant un cran dans lequel venait s'arrêter la corde de l'arc. La roue était munie d'un cran dans lequel crochetait un ressort. A l'aide d'une gâchette on décochait ce ressort. La corde se détendait, lançant la flèche au loin.

Dans l'arbalète moderne, on a remplacé le fût par une crosse de fusil, et la rainure par un tube fendu sur les côtés pour laisser jouer la corde. Ce tube a l'immense avantage de maintenir la flèche dans quelque position que l'on mette l'arbalète, excepté dans le tir de haut en bas, et encore obvie-t-on à cet inconvénient en entourant la flèche d'une floche de coton qui l'empêche de glisser. D'un autre côté, à l'aide du tube, on peut remplacer la flèche par de petites balles en terre glaise, c'est-à-dire par un projectile peu coûteux et très facile à faire soi-même. Il suffit de préparer une



NOIX ET CRAN DE L'ARBALÈTE — ARBALÈTE MODERNE.

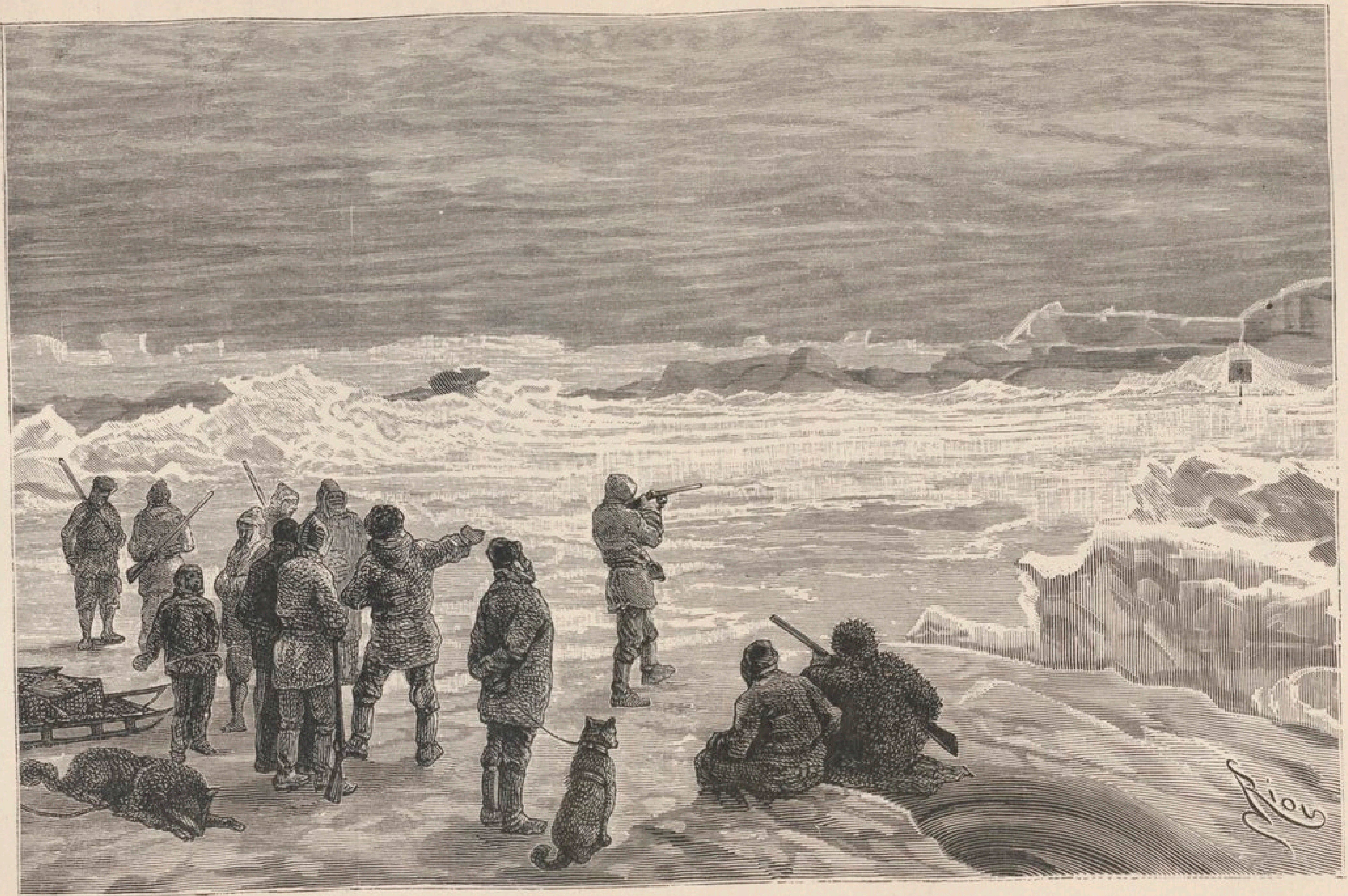
galette de terre glaise, et d'y enfoncer un tube d'entonnoir d'un calibre semblable à celui du canon de l'arbalète. Les petits cylindres ainsi obtenus sont mis sur une planche pour sécher, et le retrait qu'ils éprouvent à la dessiccation leur donne le jeu suffisant pour entrer dans le canon.

On fabrique des arbalètes de quatre mètres de long, mais elles sont spécialement destinées à la pêche aux grenouilles.

En perfectionnant l'arbalète, on a fait l'*arquebuse*, totalement oubliée aujourd'hui; puis, en perfectionnant l'arquebuse, on a trouvé le *fusil*.

Je ne veux point m'étendre sur ce sujet, bien qu'à l'heure présente le fusil soit l'arme de tir par excellence, mais il me semble que son maniement et celui du pistolet rentrent plutôt dans les exercices de sport que dans les jeux de la jeunesse proprement dits. Toutefois je vous indiquerai quelques coups d'adresse que l'on peut exécuter d'ailleurs avec l'arc ou l'arbalète.

Beaucoup de voyageurs s'accordent à reconnaître les habitants du Kentucky




LE TIR DANS LES RÉGIONS POLAIRES.

pour les plus habiles tireurs du globe. C'est donc aux Kentuckiens que j'emprunterai les coups d'adresse que je veux vous citer.

En plein jour, à une distance de cinquante pas environ, ils fichent en terre un large bouclier au centre duquel ils plantent un clou de grosseur convenable. Le jeu consiste à enfoncer ce clou à coups de balle. Or, pour exécuter ce tour d'adresse, il faut frapper droit sur la tête. Eh bien ! il n'est pas rare de voir un tireur sur trois réussir à ce jeu.

En pleine nuit, à une distance à peu près égale à celle que je vous ai indiquée pour le clou, ils placent une chandelle allumée. Il s'agit de moucher la chandelle. Les jeunes Kentuckiens atteignent une si grande habileté à ce jeu, qu'ils mouchent souvent la chandelle sans l'éteindre. « J'en ai vu un, dit le naturaliste Audubon, qui était particulièrement habile : sur six coups il mouchait trois fois la chandelle, et du reste, ou bien il l'éteignait ou bien il la coupait immédiatement au-dessous de la flamme. »

Le troisième passe-temps favori des Kentuckiens consiste à enlever l'écorce sous l'écureuil. Audubon le raconte ainsi : « Nous faisions route de compagnie (Daniel Boon et lui) et nous côtoyions les rochers qui bordent la forêt du Kentucky, lorsque au bout d'un certain temps nous atteignîmes un terrain plat que couvrait une forêt de noyers et de chênes. Comme la glandée en général avait donné cette année-là, on voyait des écureuils gambadant sur chaque arbre autour de nous. Mon compagnon, homme grand, robuste, aux formes athlétiques, n'ayant qu'une grande blouse de chasseur, mais chaussé de forts mocassins, portait une longue et pesante carabine qui, disait-il tout en la chargeant, n'avait jamais manqué dans un des essais précédents, et qui, certainement, ne se conduirait pas plus mal dans la présente occasion, où il se faisait gloire de me montrer ce dont il était capable. Le canon fut nettoyé, la poudre mesurée, la balle dûment empaquetée dans un morceau de toile, et la charge chassée en place à l'aide d'une baguette de noyer blanc.

« Les écureuils étaient si nombreux qu'il n'était nullement besoin de courir après. Sans bouger de place, Boon ajusta l'un de ces animaux, qui, nous ayant aperçus, s'était blotti contre une branche à environ cinquante pas de nous, et me recommanda de bien remarquer l'endroit où frapperait la balle. Il releva lentement son arme jusqu'à ce que le *petit grain* qui est au bout du canon (c'est ainsi que les Kentuckiens appellent la *mire*) fût de niveau avec le point où il voulait porter. Alors retentit comme un fort coup de fouet, répété dans la profondeur des bois et le long des montagnes. Jugez de ma surprise : juste sous l'écureuil, la balle avait frappé l'écorce, qui, volant en éclats, venait par contre-coup de tuer l'animal, en l'envoyant pirouetter dans les airs, comme s'il y eût été lancé par l'explosion d'une mine.... Depuis cette première rencontre avec notre vétéran Boon, j'ai vu nombre d'individus accomplir ce même exploit. »

Tous les peuples nomades d'ailleurs aiment et pratiquent les exercices du tir. Dans son voyage en Mongolie, M. Prjévalski nous apprend que les naturels qui l'accompagnaient, à chaque jour, chaque halte, organisaient un tir et commençaient tout aussitôt leurs exercices. Pendant leurs excursions dans les mers polaires, les voyageurs bloqués par les glaces trouvent dans le jeu de tir une distraction excellente et d'autant plus commode que l'espace ne leur manque pas pour placer la cible où bon leur semble.

A côté des flèches et des balles, dont le jet a lieu à l'aide d'instruments spéciaux, nous trouvons le *javelot*, qui n'a besoin pour être lancé que de la main seule. Dans l'antiquité, le maniement du javelot faisait partie de l'éducation militaire. Du reste le jet du javelot constitue un des meilleurs exercices pour la jeunesse. Il développe le thorax et fortifie les organes respiratoires. On ne saurait trop le recommander aux tempéraments pléthoriques et sujets au vertige. Les Romains, pour doubler la force du jet, adaptaient au manche du javelot une courroie de cuir qu'ils nommaient *amentum*. Cet appendice non seulement donnait plus de force au jet, mais encore augmentait sa précision. Les Mauritaniens passaient pour très habiles dans l'art de jeter le javelot, et on les voit, sous l'empire, donner des leçons aux Romains. Après eux, il faut citer les Cadusiens ou Gètes, peuple féroce de la Médie.

Les Persans et les Arabes ont hérité de cette adresse, et le javelot qu'ils nomment *djérid* ou *girid*, devient dans leurs mains une arme d'une précision merveilleuse. Cette adresse n'a d'égale que celle des Indiens Zaparros. « Ces hommes, dit M. Charles Wiener, nus, souples comme des serpents, agiles comme des singes, doués d'une force peu commune, sont passés maîtres dans les jeux athlétiques. Rangés en deux lignes de bataille, dont les ailes se rapprochent, ils lancent les lourdes hampes, aux pointes non bouchonnées, avec une dextérité et une puissance remarquables. Parfois, vingt, trente javelots s'entrecroisent dans l'air. L'Indien visé par l'arme meurtrière en suit la trajectoire du regard, l'évite au moment où il doit être atteint, saisit le projectile d'une main sûre, le retourne aussitôt et le renvoie à son adversaire. Des cris d'enthousiasme ou de colère accompagnent cet exercice des Spartiates sud-américains. Les femmes circulent sans crainte autour des jouteurs et leur offrent des coupes remplies de masato[1]. »

Pour lancer le javelot, il faut l'élever à la hauteur de l'oreille avec la main droite, en le couchant horizontalement. Il ne faut point le tenir avec les doigts, mais à pleine main en le serrant fortement, la pointe en avant du petit doigt, le bout arrondi sortant en arrière entre le pouce et l'index. Étendant le bras en arrière aussi loin que possible, on le ramène brusquement en avant en abandonnant le javelot. Pour les mêmes raisons que je vous ai données pour

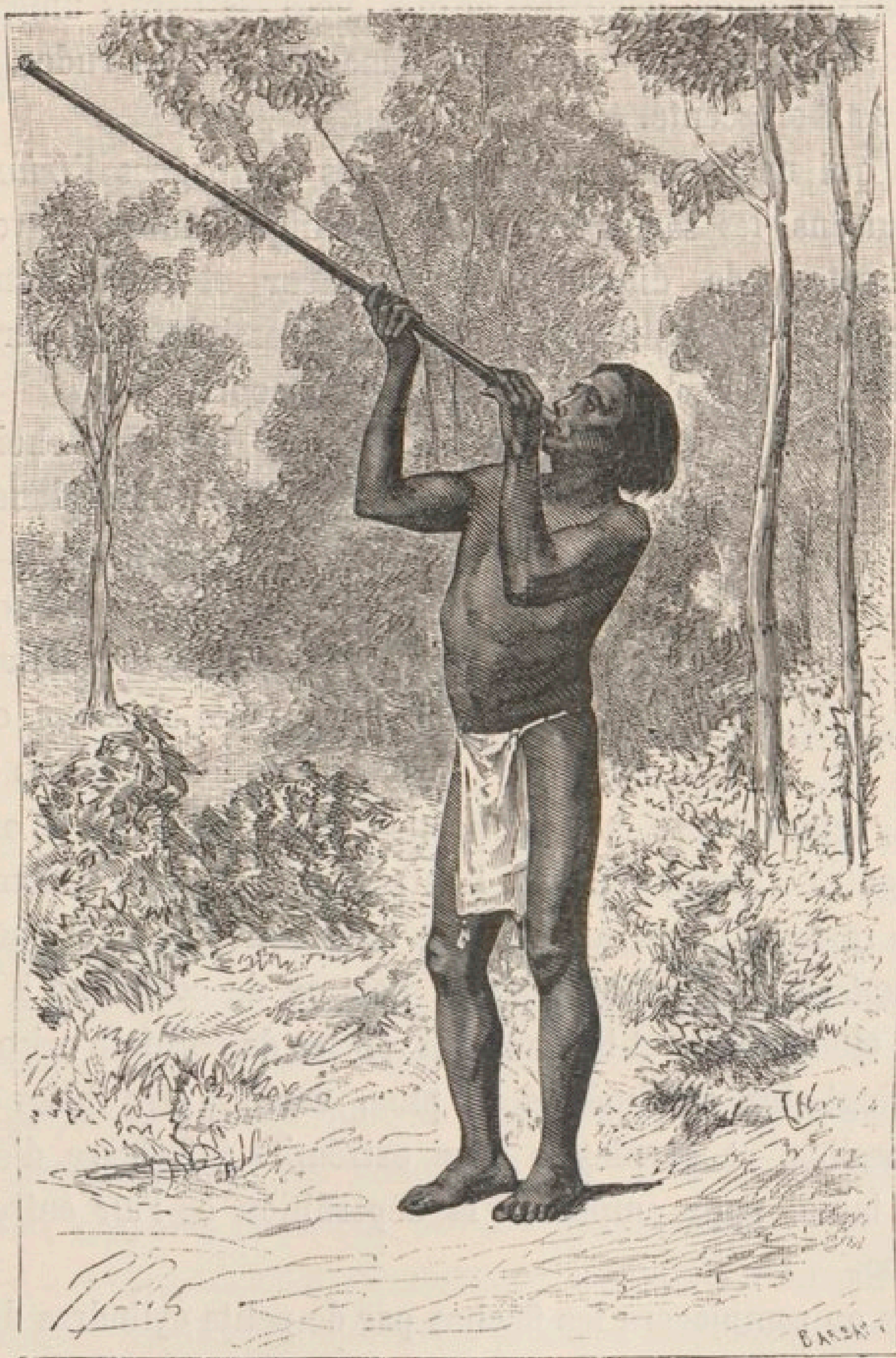
1. Bière de bananes, vertes ou mûres.



LE JEU DU JAVELOT CHEZ LES INDIENS ZAPARROS

la flèche, il faut toujours tenir la pointe du javelot un peu plus élevée que le but que l'on vise.

La pêche au javelot est un jeu fort amusant et que je vous recommande dans l'occasion ; seulement, si vous voulez dîner de votre pêche, n'oubliez pas les principes de physique que vous avez pu apprendre au lycée, et l'expérience



TIR A LA SARBACANE.

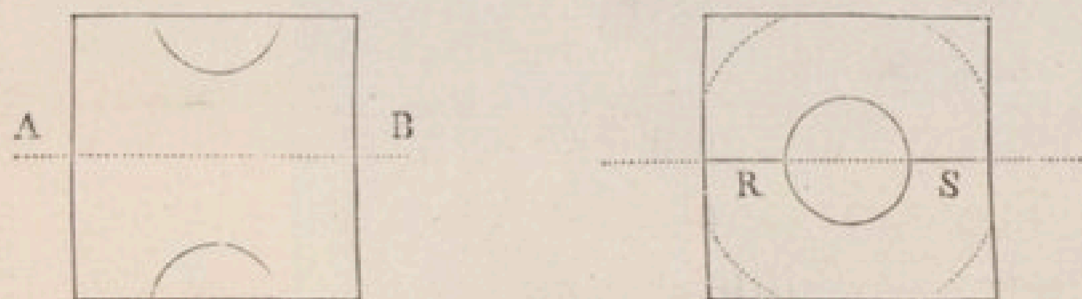
fameuse du bâton qui, plongé dans l'eau, paraît brisé par les lois de la réfraction. En un mot, plongez votre tir au-dessous du poisson visé.

A ces différentes armes de tir il faut encore ajouter la *sarbacane*. L'antiquité reste muette sur la sarbacane, et nous ne paraissons pas l'avoir connue en Europe avant la découverte des rives de l'Amazone.

L'absence de grands quadrupèdes sur ces rives rend impénétrables les forêts qui la couvrent, si bien que l'Amazonien, une fois sous bois, n'a plus

qu'à regarder en l'air pour y trouver sa vie. Mais dans cet enchevêtrement de lianes et de branches l'emploi de l'arc devient difficile, celui de la fronde impossible. L'Amazonien inventa donc une arme à son usage personnel, le *poucouna*, que nous nommons sarbacane. Cette invention lui fut d'autant plus facile à mettre en pratique qu'il existe dans ses forêts un petit palmier, le *Iriartea setigera*, dont les tiges contiennent une moelle que l'on peut aisément extraire au moyen d'une baguette, et qui laisse les parois unies et dures. On les polit en dedans avec un carex, une liane aux feuilles rudes, ou la racine d'une fougère arborescente.

Pour nous qui ne possédons pas dans nos campagnes l'*Iriartea setigera*, nous construisons les sarbacanes avec de simples tubes de verre de cinq à huit millimètres de diamètre à l'intérieur et d'une longueur d'un mètre cinquante à deux mètres, si cela est possible. Les sarbacanes que vendent les marchands sont généralement trop courtes.



CONSTRUCTION DE LA SARBACANE.

Les tubes choisis, on coupe dans une planche de sapin une élèze de la longueur du tube et de cinq à six centimètres d'épaisseur. Sur deux faces opposées, et dans toute la longueur, on creusera une rainure, puis, sciant l'élèze en deux parties égales, suivant AB, on les retournera l'une contre l'autre, suivant RS, après avoir préalablement placé le tube dans la rainure et on les joindra à la colle forte. A l'une des extrémités on adaptera une embouchure de bois ou de corne, et à l'autre extrémité un petit clou saillant et brillant qui servira de point de mire. Les flèches, de vingt à vingt-cinq centimètres au plus, devront être faites en bois aussi léger que possible, et garnies à leur extrémité inférieure d'une floche de coton ou de laine, pour empêcher la déperdition de l'air entre elles et les parois du tube.

Quelquefois on remplacera les flèches par de petits cylindres de terre glaise comme ceux dont on se sert pour l'arbalète. Ce projectile est peu coûteux et l'on peut en mettre dans ses poches une provision respectable.

La sarbacane offre une grande précision. Cette arme toutefois ne doit être maniée qu'avec modération, attendu que son emploi continu fatiguerait vite les poumons de gens civilisés qui n'ont point la force de ceux de certaines peuplades sauvages habituées à chasser le gibier à plume avec cette arme.

# JEUX DANS L'EAU

L'importance de la natation dans l'antiquité. — Horatius Coclès, Sertorius, Marius, Clélie et Agrippine. — Les fiancés de Sestos. — Les Majuma et les pantomimes aquatiques. — Jeux havaïens. — La nage dans le ressac. — Les hauts faits de lord Byron. — Un combat à la nage en Floride. — La duchesse de Chartres et miss Agnès Bekwitt. — La course au canard. — Des différentes manières de nager. — Une espièglerie de Cléopâtre.

Les anciens estimaient les jeux dans l'eau à l'égal des jeux de la palestre. Aristote même voulait que la natation et la course fussent considérées comme un seul et même exercice, puisque l'une et l'autre exigeaient une grande souplesse de nerfs et de muscles. Il prétendait, non sans quelque raison, que le nageur n'est qu'un coureur opérant dans un autre élément. Aussi tous les peuples de l'antiquité pratiquaient la natation et se montraient très habiles dans cet art. Les Perses seuls firent exception. Ils adoraient les fleuves et ne pouvaient s'y baigner sans devenir sacrilèges.

Si un principe religieux empêchait les Perses de se livrer à l'art de nager, on pourrait dire qu'outre les conditions de plaisir et d'hygiène un principe religieux poussait les autres peuples de l'antiquité à se rendre très habiles dans cet art. Les anciens, en effet, ne craignaient rien plus que d'être privés de sépulture. Aussi apprenaient-ils à nager pour avoir, en cas d'accident, une autre tombe que la vase d'un fleuve ou le ventre d'un poisson friand de chair humaine.

Ce principe religieux tendait au bien de l'État en rendant les hommes plus attentifs à leur conservation, et l'on peut affirmer que l'exercice de la natation a non seulement conservé la vie, chez les anciens, à un grand nombre de personnages illustres, mais encore qu'il a mis plusieurs d'entre eux en état de tenter et de mener à bonne fin des entreprises qu'ils n'auraient même pas osé imaginer s'ils n'eussent pas su nager. Les exemples abondent pour le prouver.

Croyez-vous en effet qu'Horatius Coclès aurait eu la témérité d'arrêter

seul les Étrusques à l'entrée d'un pont, que ses camarades coupaient derrière lui, s'il ne s'était pas cru un robuste nageur? Tout dévoué et tout héroïque que l'on est, on n'affronte pas la mort sans conserver l'espoir de l'éviter, quelque petit que soit cet espoir. Horatius savait que si les Étrusques ne le tuaient pas avant la rupture du pont, il pourrait se jeter dans le Tibre et se sauver à la nage. Ce qui arriva.

Dès leur plus tendre jeunesse, les Romains s'habituaient à cette manœuvre en se plongeant tout armés dans le Tibre après les exercices du champ de Mars. Ce fut grâce à cette habitude que Coclès se sauva, que Sertorius blessé traversa le Rhône; que Marius, chargé d'ans et brisé de fatigue, parvint à gagner deux navires, seulement aperçus de la côte, et à échapper ainsi à la poursuite des meurtriers envoyés par Sylla.

Clélie, fuyant le camp de Porsenna, put rentrer à Rome en traversant le Tibre à la nage. Agrippine, grâce à l'habileté qu'elle avait acquise dans l'art de nager, s'échappa du fatal navire sur lequel son fils Néron l'avait embarquée : ce qui semble prouver que la natation entrait dans le système d'éducation des jeunes Romaines, comme il entrait du reste dans celui des filles de Sparte.

Les habitants de Délos passent pour les premiers nageurs de l'antiquité; les Athéniens viennent après.

L'histoire d'Héro et de Léandre nous présente un des plus hauts faits natatoires de la Grèce antique.

En ce temps-là, au milieu des remparts de Sestos, sur les bords de l'Hellespont, s'élevait un temple célèbre dédié à la Vénus Pudique. Chaque année, au retour du printemps, les fêtes de la déesse attiraient à Sestos les fiancés des pays voisins, ainsi qu'une foule innombrable de jeunes gens et de jeunes filles venant prier la déesse de leur éviter les ennuis de coiffer saint Nicolas ou sainte Catherine, comme nous dirions aujourd'hui. Parmi cette foule se trouva un jeune homme, nommé Léandre, qui, le front couronné de myrte, les mains chargées d'un nid de tourterelles et d'un vase à parfums, venait aussi prier la reine d'Idalie de lui envoyer une épouse jolie et pleine de qualités. En sortant du temple il rencontre la prêtresse Héro, croit voir la fiancée que Vénus lui envoie, et demande sa main. Mais la nuit est venue, la prêtresse rentre dans sa tour; Léandre rejoint ses amis et s'embarque pour Abydos.

A peine a-t-il touché la rive qu'il aperçoit dans la direction de Sestos une lumière pointant dans les ténèbres. A cette vue, Léandre, convaincu que Héro a allumé cette flamme pour lui prouver que sa demande lui agrée, se précipite dans l'Hellespont et nage droit à la lumière. Il arrive à bon port, fait sa cour à la prêtresse, s'en retourne à la nage, et recommence ce petit voyage le lendemain et les jours suivants. Chaque soir Héro montait à la

tour, et quand le vent soufflait trop fort, elle couvrait de son manteau la lumière vacillante de sa torche. Une nuit, le vent souffla si violemment en tempête que le manteau devint un protecteur insuffisant. La flamme s'éteignit. Léandre, n'ayant plus de guide dans cette obscurité, lutta de longues heures contre les vagues en furie. Héro l'attendit vainement jusqu'au lendemain matin. Léandre ne vint pas, mais à l'aube blanchissante l'infortunée prêtresse trouva le corps de son fiancé étendu sans vie sur le rivage. Folle de douleur et de désespoir, elle se précipita dans la mer, ne voulant pas survivre à celui qui était mort pour elle.

Les Romains, en l'honneur de la natation, instituèrent des jeux périodiques. Suidas, compilateur grec du onzième siècle, nous apprend que les habitants de Rome se réunissaient au mois de mai sur les bords de la mer Ostie, s'y livraient à la joie et au plaisir, et s'amusaient à se jeter dans l'eau les uns les autres. Ces jeux se nommaient *Majuma,* ou jeux de mai, du nom du mois pendant lequel ils avaient lieu. Dire en quoi ils consistaient serait une chose tout hypothétique, vu que les renseignements sur leur réglementation manquent absolument. Toutefois, on peut affirmer que presque tous ces jeux remontent à une ancienne origine, bien qu'on ne les rencontre qu'à une époque relativement moderne. Les auteurs, en citant cette fête, paraissent en effet la regarder comme une vieille coutume, jadis abolie par la loi à cause des excès auxquels elle donnait lieu.

A côté de ces jeux se placent tout naturellement les divertissements aquatiques dont parle Martial. On voyait, dit-il dans une de ses épigrammes, des jeunes gens et des jeunes filles déguisés en nymphes et montés sur un char semblable à celui des Néréides, dessiner à la surface de l'eau les figures les plus variées. Les nageurs représentaient un trident, ensuite, en s'enlaçant diversement, ils figuraient une ancre, puis une rame, puis un vaisseau. Cette dernière figure se transformait tout à coup en une autre qui représentait l'étoile de Castor et de Pollux, à laquelle succédait l'image d'une voile enflée par les vents. En un mot ces acteurs faisaient sur l'eau la même chose que les mimes qui, par le moyen de danses figurées, avaient l'art de représenter sur le théâtre toutes les choses qu'ils voulaient. Il fallait d'excellents nageurs pour ces exercices, car chacun devait jouer son rôle avec toute la facilité et la prestesse nécessaires à un pareil sujet.

Si nous ne pouvons, faute de renseignements, nous représenter les Majuma, nous pourrions peut-être nous en faire une idée par les jeux havaïens.

Les joueurs se réunissent au bord de la mer sur le sommet d'un rocher dont les parois offrent une déclivité rapide. Chaque joueur a une planche, mesurant un mètre de large sur trois mètres de long et taillée en pointe à chaque extrémité. Il s'y étend tout de son long et, par un léger mouvement de main, donne une impulsion à ce véhicule d'un nouveau genre;

homme et planche glissent le long du roc avec une vitesse vertigineuse et disparaissent sous les flots. Non seulement les joueurs ont l'habileté de se maintenir sur leur planche étroite pendant cette course folle, mais ils s'y maintiennent souvent encore lorsqu'ils reparaissent sur l'eau. S'aidant alors de leurs mains en guise de rames, ils dirigent leur planche vers la vague venant du large. Ils s'élèvent ainsi sur la crête des flots, et s'éloignent du rivage à une certaine distance. Sitôt qu'ils voient venir une vague plus forte que les autres, ils virent de bord au plus vite, et la planche, enlevée comme une plume sur la crête de la lame, est ramenée à la rive avec la vitesse d'un cheval lancé au triple galop. Quelques indigènes acquièrent une telle adresse dans ce jeu qu'ils accomplissent ce tour de force en se tenant debout sur la planche. Seule, la présence d'un requin peut les arrêter dans ces exercices dangereux.

Les Taïtiens connaissent et pratiquent ce jeu. Le capitaine Cook, dans son voyage aux îles Sandwich, fut étonné en passant dans la baie de Karakakoa de voir les naturels du pays jouer aussi à ce jeu, qu'ils nomment la *nage dans le ressac.*

Le ressac se compose de trois vagues dont la troisième, toujours plus grosse que les deux premières, s'avance beaucoup plus loin qu'elles. En un mot, la troisième vague atteint seule la rive, les deux premières se brisant dans l'espace intermédiaire. Si donc le joueur choisit mal sa vague, force lui est de replonger et de chercher à regagner la haute mer pour ne pas être rejeté à la côte et broyé contre les rochers dont elle est bordée, n'offrant que çà et là de petites ouvertures. Si la vague est bien choisie, il faut encore diriger la planche de façon à enfiler ces ouvertures. Le joueur qui ne peut y parvenir est obligé aussi de replonger pour éviter les rochers. On regarde cette maladresse comme une honte, d'autant plus qu'elle entraîne la perte de la planche, qui, frappant le roc, vole en éclats. Ces exercices difficiles et dangereux demandent beaucoup d'adresse et d'audace.

Dans nos temps de civilisation moderne, les jeux de natation ont beaucoup perdu de leur ancienne importance, sans qu'ils soient cependant abandonnés. Nous pouvons même à Léandre opposer lord Byron.

Le 3 mai 1810, le poète anglais, voulant lever les doutes de la critique sur l'authenticité de la légende d'Héro, entreprit avec son ami Ekenhead de traverser l'Hellespont à la nage. Une heure après leur départ de la côte d'Europe, les deux amis abordaient à la côte d'Asie. Le détroit ne mesure que 1960 mètres en ligne directe. Pour se rendre compte du chemin parcouru par les nageurs, il faut au moins doubler cette distance à cause de la violence du courant qui les entraînait à droite et à gauche. Dans la suite, lord Byron fit plus encore, et on le vit un jour nager quatre heures



JEUX HAVAÏENS.

vingt minutes dans les lagunes. Après cela, qui peut douter de l'exploit de Léandre, si l'on songe surtout que l'Hellespont à cette époque ne mesurait que 7 stades, soit 1255 mètres au lieu de 1960 mètres?

Les hauts faits des nageurs indiens de l'Amérique septentrionale dépassent cependant de cent coudées ceux de lord Byron. Les Floridiens surtout possèdent des aptitudes merveilleuses pour la natation. Leurs femmes traversent à la nage les plus larges fleuves, portant, au besoin, un enfant sur leur dos. Dans l'*Histoire de la conquête de la Floride* de Garcilaso de la Vega, se trouve, au point de vue natatoire, un fait des plus curieux.

Ferdinand de Soto, capitaine espagnol, qui avait offert à Charles-Quint



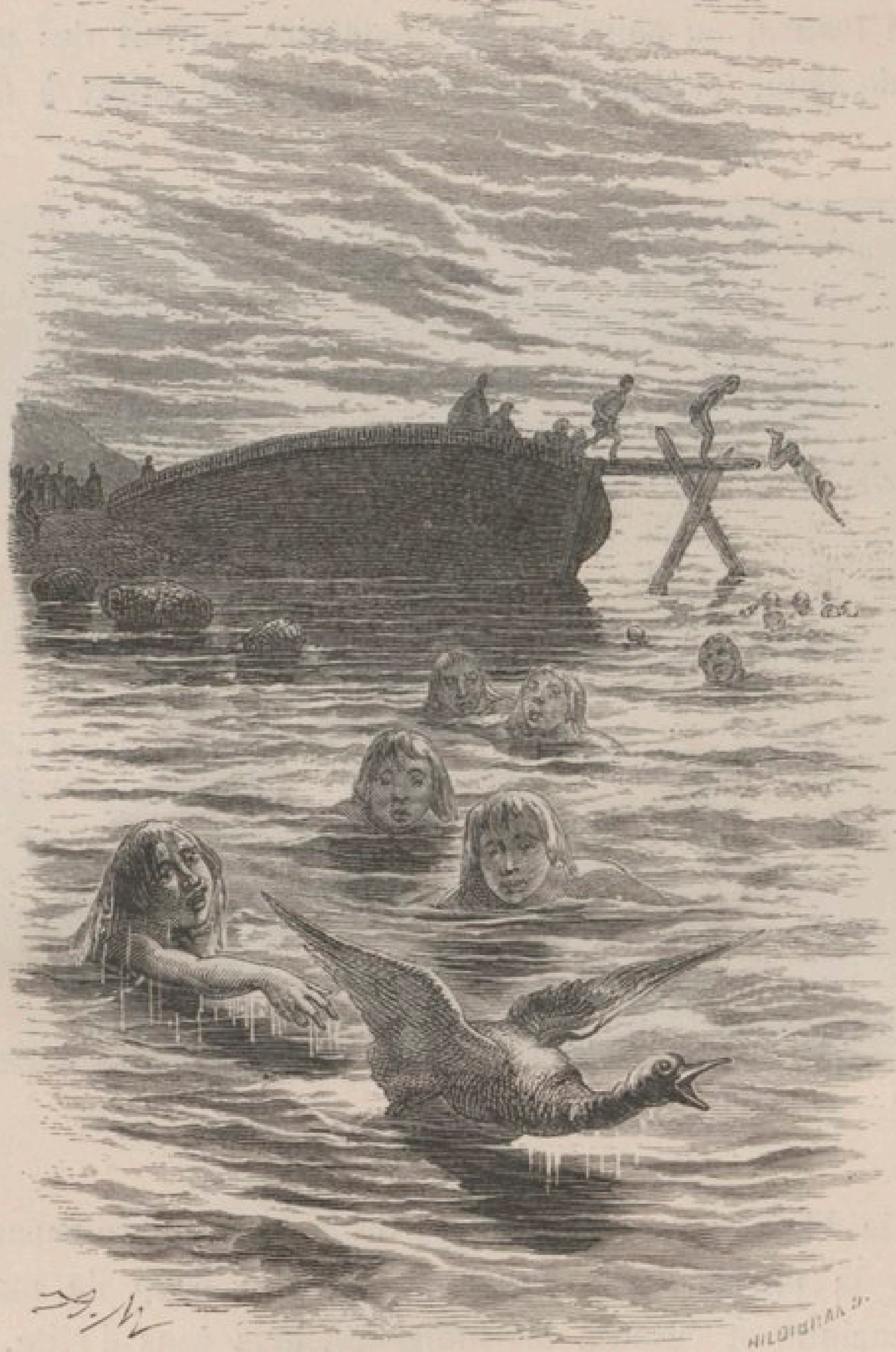
UN COMBAT A LA NAGE EN FLORIDE.

de conquérir la Floride pour le compte de la couronne d'Espagne, pénétra un jour dans la province de Vitachuco. Par un coup de main hardi il s'empara du cacique et culbuta les indigènes, tous gens d'élite, au nombre de dix mille environ. Beaucoup gagnèrent une forêt voisine, quelques-uns se blottirent dans les herbes d'un marais. Neuf cents environ, plus vivement pourchassés, sautèrent dans un étang, semblables à des grenouilles qu'un bruit effraye. Cet étang, large de trois kilomètres, s'étendait à perte de vue.

Les Floridiens, habiles nageurs, défièrent ainsi la cavalerie espagnole. Bien plus, ils continuèrent à se battre. Ils nageaient trois ou quatre de front, bien serrés les uns contre les autres et portant sur leurs épaules

un de leurs camarades qui combattait jusqu'à épuisement de sa provision de flèches.

Ferdinand Soto, furieux de cette résistance, fit établir un cordon de soldats tout autour de la lagune, afin d'empêcher les Floridiens de s'échapper à la faveur de la nuit. Dès que l'un d'eux approchait de la rive, les sol-



LA COURSE AU CANARD.

dats tiraient dessus à coups de mousquet pour le forcer de se rejeter à l'eau.

Le lendemain, dans la journée, un grand nombre de ces nageurs, enflés par l'eau qu'ils avaient avalée et tombant de faim, de sommeil et de fatigue, consentirent à se rendre. Sept nageurs restèrent dans l'étang, jurant de mourir d'épuisement plutôt que de se rendre. Le capitaine espagnol y fit entrer douze de ses plus forts soldats, et ils tirèrent à la rive ces intré-

pides nageurs, plus morts que vifs et dans un état piteux. Ils avaient combattu pendant *trente* heures consécutives dans l'eau et à la nage.

On sait que la duchesse de Chartres compte parmi les meilleures nageuses de France, et ses exploits nautiques sont connus de tous les baigneurs qui fréquentent Dieppe.

L'Angleterre possède une nageuse plus intrépide encore : miss Agnès Bekwitt (the champion lady swimmer of the world). A l'âge de quatorze ans, elle traversait en une heure, à la nage, la distance qui sépare Greenwich du pont de Londres, soit sept milles anglais.

Miss Bekwitt ne s'est pas contentée de cet exploit seulement; en juillet 1878, elle fit sur la Tamise dix milles en six heures.

En 1880, dans le courant d'une semaine elle nagea cent heures. Pour ne pas perdre de temps, elle prenait ses repas dans l'eau, et n'en sortait que pour dormir un peu.

Miss Agnès et son frère Willy font honneur à leur père, professeur de natation. Tous trois ont été présentés à la reine.

Sur nos côtes il n'existe pas de bonne fête sans quelque lutte à la nage. Une des plus drôles est sans contredit la course au canard. Sur l'avant d'un vieux bateau mis hors d'usage par le temps, on établit une espèce de tremplin. On lance un canard à l'eau. Tous les lutteurs, en caleçon de bain, se précipitent aussitôt sur le tremplin, piquent une tête, l'un après l'autre, et poursuivent le volatile en fouettant la vague d'un bras vigoureux, déployant chacun une énergie extraordinaire à cette poursuite. Des acclamations enthousiastes accueillent le nageur assez habile pour s'emparer de la pauvre bête affolée.

La faculté de se mouvoir dans l'eau n'est pas naturelle à l'homme comme à la plupart des animaux. Ce genre de locomotion paraît contraire à son organisation. A part le repos, il se trouve mal de la position horizontale. Sa pesanteur l'entraîne au-dessous de l'eau et il ne peut respirer dans ce liquide; en outre, son intelligence lui faisant apprécier le danger lui donne la crainte qui paralyse ses forces. Toutefois, avec un peu d'exercice et de volonté, on arrive vite à savoir nager.



LA BRASSE.

De toutes les manières de nager, la plus naturelle est certainement *la brasse*. Elle consiste à imiter les mouvements de la grenouille, dont le premier nageur a dû suivre l'exemple. Pour nager ainsi, on place les bras près du corps, les mains appliquées l'une contre l'autre du côté de la paume, on lance le corps en avant, en tenant la tête droite;

sitôt que les pieds quittent le sol, le nageur réunit les talons, puis, par un mouvement simultané et violent, il projette ses mains en avant, tandis qu'il ramène ses pieds vers les reins. Écartant alors bras et jambes, il les ramène à leur première position, en leur faisant décrire une courbe.

LA PLANCHE.

Quand un nageur désire se reposer, il fait *la planche*, c'est-à-dire qu'il se retourne sur le ventre, les mains le long du corps, les jambes droites et la tête fortement renversée en arrière de façon que la poitrine ressorte bien de l'eau. On peut nager ainsi en faisant mouvoir les bras comme des rames, et en imprimant aux jambes les mêmes mouvements que dans la brasse.



LA COUPE.

Si l'on veut aller vite dans l'eau, il faut à tout prix apprendre à bien tirer *une coupe*. Pour effectuer une coupe, on doit se coucher sur le côté et jeter, en avant et bien tendu, le bras droit, le sortant de l'eau en même temps que l'on exécute avec les pieds le mouvement indiqué pour la brasse. Quand l'impulsion ainsi donnée au corps semble se ralentir, on enfonce le bras droit dans l'eau en le ramenant rapidement le long du corps, tandis qu'on exécute à l'aide du bras gauche le premier mouvement du bras droit. En un mot, les bras manœuvrent comme des ailes de moulin à vent, tandis que les jambes se meuvent toujours comme dans la brasse.



NAGER UN BRAS HORS DE L'EAU.

Ces trois manières de nager sont les génératrices de toutes les autres, qui peuvent être variées à l'infini. Je ne vous parlerai que de la nage de côté et de la nage les bras hors de l'eau, parce que celles-là seules peuvent être utiles dans certains cas :

Pour *nager de côté*, on nage à la brasse, mais d'un seul bras, le corps couché soit sur le côté droit, soit sur le côté gauche, au lieu de l'être sur le ventre.

Pour *nager les bras hors de l'eau*, on nage de côté en tenant hors de l'eau le bras inactif. Cette façon de nager offre de grands avantages. César la pratiqua au siège d'Alexandrie et on le vit se sauver à la nage, tenant de la main gauche ses tablettes hors de l'eau et poussant devant lui, avec ses dents, son attirail militaire, qu'il ne voulait pas laisser aux ennemis. De temps à autre il plongeait la tête dans l'eau pour échapper à une volée de flèches.

Lorsqu'on veut porter la natation à son plus haut point de perfection, il faut savoir plonger. Pour apprendre à plonger, on entre dans l'eau jusqu'à la ceinture, on s'accroupit et l'on retient son haleine tout le temps que la tête reste sous l'eau. Sitôt que l'apprenti est un peu habitué à retenir son haleine, il monte sur la berge et s'essaye à *piquer une tête*. Pour cela il plie les jarrets, les bras tendus en avant et les mains jointes, puis il donne un léger coup de reins qui le fait basculer. Les mains frappant l'eau les premières. l'ouvrent et l'empêchent de fouetter violemment la tête, ce qui, dans le cas contraire, pourrait être dangereux. Si la rivière est profonde et que le plongeur veuille atteindre le fond, il peut nager à la brasse, la tête en bas et les pieds en l'air.



LE PLONGEON. (1)



LE PLONGEON. (2)

Les anciens plongeaient admirablement. Scyllias et sa fille Cyana en sont des exemples. Ce fut en plongeant pendant une tempête qu'ils coupèrent les câbles d'une partie de la flotte des Perses et causèrent ainsi la perte d'un grand nombre de vaisseaux. Scyllias, fuyant à la nage, parcourut un trajet de trois lieues entre deux eaux, ne revenant à la surface que pour respirer. Les insulaires de Rhodes et de Délos passaient pour les meilleurs plongeurs. Si nous en croyons Plutarque, Antoine et Cléopâtre expérimentèrent leur savoir d'une façon comique.

Antoine se mettait quelquefois à pêcher à la ligne, et, voyant qu'il ne pouvait rien prendre, il était d'autant plus penaud et dépité que Cléopâtre était présente. Il commanda alors secrètement à quelques pêcheurs, quand il aurait jeté sa ligne qu'ils plongeassent soudain et qu'ils allassent accrocher à son hameçon quelque poisson de ceux qu'ils auraient pêchés auparavant. Il retira ainsi deux ou trois fois sa ligne en chantant victoire. Cléopâtre s'aperçut vite de la supercherie, mais, feignant de n'en rien voir, complimenta très fort Antoine sur son habileté et sur sa bonne fortune.

Rentrée au palais, elle conta l'aventure à ses familiers et leur donna rendez-vous sur l'eau pour le lendemain. Ils ne manquèrent pas de s'y rendre en grand nombre et se mirent dans des bateaux pêcheurs. Antoine jeta sa ligne. Cléopâtre commanda à un de ses serviteurs de plonger en hâte avant ceux d'Antoine, pour qu'il allât attacher à l'hameçon de l'ancien triumvir un vieux poisson salé, comme ceux que l'on apporte du Pont. Cela fait, Antoine, croyant amener bonne prise, tira lestement sa ligne, et les assistants de rire aux éclats.

Les Romains, pour les services de guerre, avaient créé un corps de plongeurs. Ils les nommaient les *urinatores*. Aujourd'hui les torpilles électriques remplacent avantageusement ces tritons militaires.

# JEUX SUR LA GLACE

Les patins aux temps primitifs. — Les matelots de la *Hansa*. — L'opinion de Gœthe sur l'hygiène du patinage. — Les glissades. — Les patineurs hollandais. — Comment on épouse une reine. — Le lendemain d'Iéna. — Les Atalantes du patin. — Les *skielœbere* de Norvège et les *riflemen* du Lincolnshire. — Les dehors et les dedans. — Les révérences. — Les croisés. — Les sauts. — Les pirouettes. — Les arrêts. — Les traîneaux et l'isvostchschik du tzar.

Les influences climatiques que nous subissons dans notre pays ne nous permettent point de nous livrer en toute saison aux jeux dans l'eau; en revanche, nous pouvons quelquefois, en hiver, goûter les plaisirs des jeux sur l'eau, rendue immobile par les gelées de décembre ou de janvier. En un mot, si nous ne possédons pas toute l'année les rafraîchissantes douceurs du plongeon, nous pouvons, en revanche, nous laisser aller aux griseries des élans rapides sur la glace, le patin au pied et le visage fouetté par la bise.

Le patin! d'où vient-il? qui l'inventa? Nul ne le sait, et vraisemblablement nul ne le saura.

Aux temps les plus reculés que nous nommons les époques barbares, le patin n'était, à tout prendre, qu'une sandale de bois munie en dessous d'une arête également en bois. On fabrique encore pour les enfants de ces patins primitifs, paraît-il, dans les bourgades les plus reculées de la Hollande.

Bien que ces patins soient durcis au feu, ils ne laissent pas que de présenter de réels inconvénients, dont le moindre est de s'amollir, de se gonfler et de se déformer au contact humide de la glace fondante.

Les gens du Nord, chaussant le patin les deux tiers de l'année, songèrent à fabriquer un instrument plus durable, et remplacèrent l'arête de bois par un os de mâchoire de cheval ou de vache, plus ou moins façonné. A quelle époque se fit cette transformation?... Le parchemin qui doit répondre à cette question n'a pas encore été découvert. Toutefois nous trouvons dans

l'historien anglais Fitz-Stephen qu'au douzième siècle, époque où il vivait, les jeunes gens de son temps s'en allaient sur les marécages de Moorfields et de Finsbury et y patinaient à l'aide d'os d'animaux assujettis à leurs pieds par des courroies. Le *British Museum* conserve une paire de ces patins primitifs.

Les froids ne sévissant en France que par intermittence, nous considérons le patinage comme un jeu et non comme une utilité, mais ce jeu procure un plaisir si vif que le joueur renonce pour lui à toutes ses habitudes frileuses, abandonnant sans regret sa chambre bien close et bien chauffée pour affronter les âpretés du plein air et les baisers mordants de la bise. Du reste, aucun de nos jeux n'offre un exercice gymnique aussi salutaire que le patinage : il accélère la circulation du sang, tend les muscles de mille façons différentes, et cette contraction répétée, réagissant sur le cerveau et le cœur par le moyen des nerfs et l'intermédiaire des vaisseaux, produit une excitation générale, communiquant son activité à toutes les fibres de notre organisme. Les intrépides voyageurs qui affrontent les régions hyperboréennes de notre globe, à la recherche du pôle Nord, connaissent bien les salutaires ressources que leur offre le patin. Aussi, en 1869, les matelots de la *Hansa* se livraient-ils souvent à cet exercice sur l'îlot de glace où les avait jetés la perte de leur navire, bien qu'ils courussent les risques de casser leur pipe en tombant, chose toujours désagréable pour un fumeur, quand bien même il se trouverait à dix pas d'un bureau de tabac, ce qui n'était pas le cas.

Les médecins ne sont point seuls d'accord sur les avantages de ce plaisir, les grands écrivains eux-mêmes en parlent avec enthousiasme.

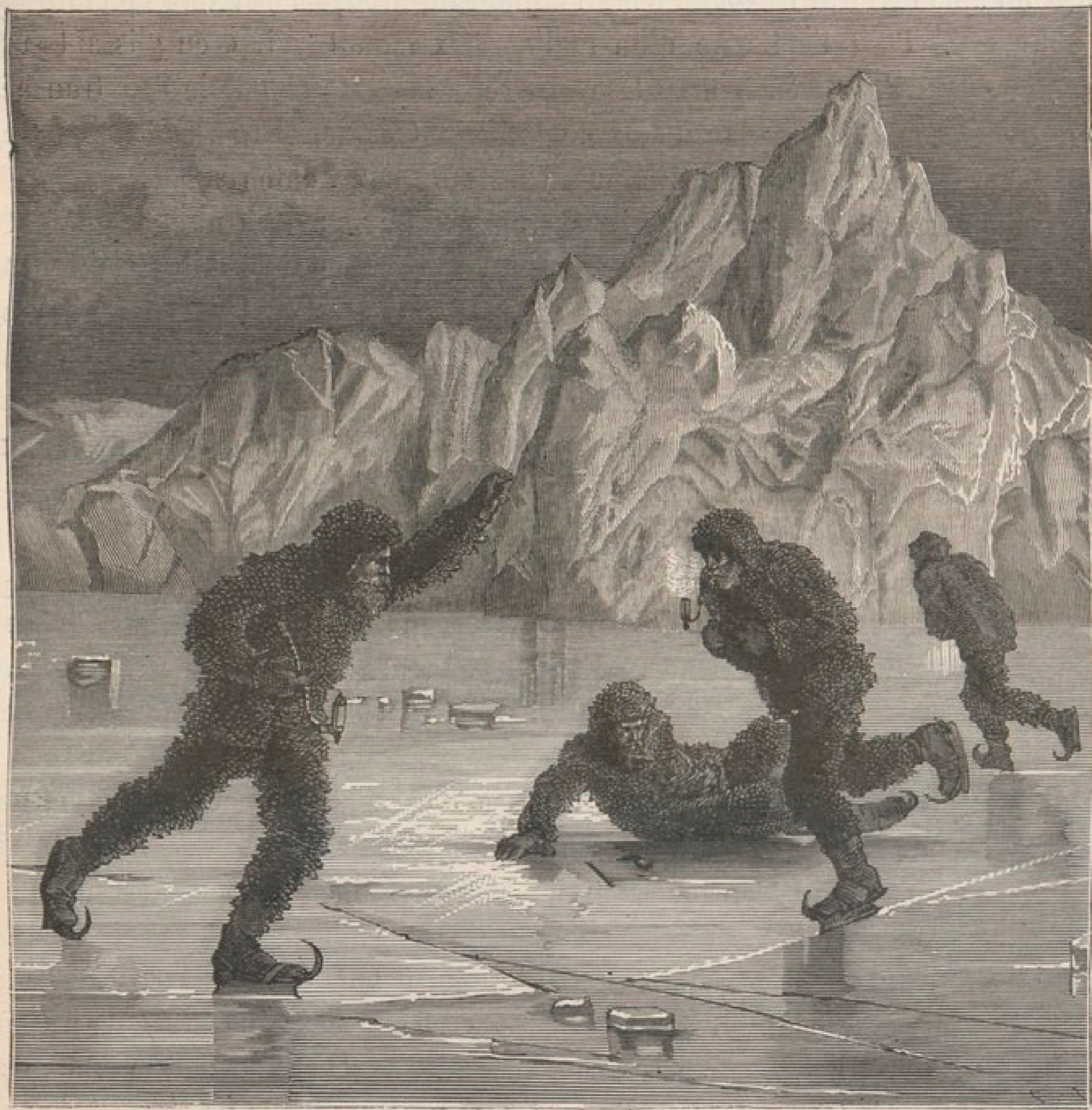
« C'est avec raison, dit Gœthe dans ses *Mémoires*, que Klopstock a vanté cet emploi de nos forces qui nous remet en contact avec l'heureuse activité de l'enfance, qui pousse à déployer sa souplesse et son agilité et qui tend à reculer l'inertie de l'âge. Nous nous livrions à ce plaisir avec passion. Une journée entière passée sur la glace ne nous suffisait pas. Nous prolongions encore cet amusement fort avant dans la nuit, car, si les autres exercices trop répétés fatiguent le corps, celui-ci semble lui donner plus de souplesse et de vigueur. »

Et plus loin il ajoute :

« Comme les adolescents qui, malgré le développement de leurs facultés intellectuelles, oublient tout pour les simples jeux de l'enfance, dès qu'ils en ont une fois repris le goût, nous semblions dans nos ébats perdre entièrement de vue les objets plus sérieux qui réclamaient notre attention. Ce fut pourtant cet exercice et l'abandon à des mouvements sans but qui réveillèrent en moi des besoins plus nobles, trop longtemps assoupis, et je dus à ces heures, qui semblaient perdues, l'éclosion plus rapide de mes projets poétiques. »

Mais si nous considérons le patinage comme un jeu, nous devons, avant de nous y arrêter, parler des glissades, qui précèdent le patinage, comme l'enfance précède la vieillesse, comme l'école primaire précède le lycée.

Les glissades remontent certainement à la plus haute antiquité, et je crois sans peine qu'Adam et Ève auraient glissé s'ils avaient eu de la glace dans le



PATINAGE SUR LES GLACES POLAIRES.

Paradis terrestre. Mais que de progrès depuis le premier glisseur qui s'élança audacieusement sur la glace un pied droit, un autre en travers, le corps tendu! Les glisseurs d'aujourd'hui, sur le moindre ruisseau, sur le premier trottoir bituminé, exécutent des poses multiples. Tantôt ils glissent à pieds joints; tantôt ils s'accroupissent et font le *nabot;* tantôt ils filent à *cloche-pied;* tantôt ils s'asseyent sur une planche, *en traîneau*, et s'accrochent à une corde tirée par deux glisseurs qui les précèdent; tantôt ils se font traîner

ainsi, sans planche, simplement accroupis, exécutant la figure de la *vieille;* tantôt, les bras enlacés, ils s'élancent en *compagnie*.

Tous ces exercices offrent généralement un danger réel, surtout celui qui consiste à glisser les deux pieds joints, car, si le glisseur perd son équilibre, ses deux pieds quittent la glace en même temps et il tombe presque invariablement sur la tête. Les anciens reconnaissaient si bien le danger de cet exercice qu'on le trouve consigné dans l'anthologie grecque, par une épigramme de Flaccus. C'est l'épitaphe d'un malheureux enfant qui, « en glissant sur l'Hèbre, dont l'hiver enchaînait les flots, brisa la glace et eut le cou tranché par un glaçon ». Cependant hâtons-nous d'ajouter que, si une personne sage préside à ces jeux, le danger diminue, s'il ne disparaît entièrement.

Les peuples du Nord patinent souvent plus qu'ils ne marchent et acquièrent une si grande adresse que les femmes se rendent au marché portant des œufs ou du lait sur leur tête sans craindre un seul instant de faire des œufs à la neige au naturel. Dans certains pays même, comme en Hollande, le froid semble dégourdir les habitants et les mettre en belle humeur. Ces êtres pesants, massifs, raides pendant le reste de l'année, deviennent, sur la glace, remuants, dispos et agiles.

Montés sur leurs lames d'acier, ils parcourent des distances considérables. On raconte qu'un père, pour avertir son fils d'un danger de mort qui le menaçait, parcourut plus de quarante lieues en un seul jour, ou bien qu'un Hollandais en patinant parcourt trois lieues, tandis qu'un de ses camarades, monté sur le meilleur cheval, ne peut chevaucher plus d'une lieue et demie dans le même espace de temps.

Puisque l'antiquité a élevé des statues à d'excellents joueurs de balle, ne devrions-nous pas en élever à de semblables patineurs?... Il est vrai que si nous consultons l'histoire anecdotique contemporaine, nous y verrons que le prince Albert dut à sa science du patin le bonheur de s'asseoir sur le trône d'Angleterre. A ce compte, je conseille à tous les papas de conduire leurs enfants sur la glace, à la première occasion, de les chausser de patins solides, et de les lancer sur la surface glissante, en leur rappelant le fameux : *Macte, puer, sic itur ad astra*. En tout cas, si la prophétie ne se réalise pas, l'exercice ne peut que leur faire du bien et leur servir peut-être dans la suite. Témoin cet épisode du lendemain de la bataille d'Iéna.

L'empereur, après sa victoire, résolut de s'emparer sans retard des villes hanséatiques et donna ordre à un de ses officiers d'état-major de prévenir le maréchal Mortier. Cet officier se trouvait en ce moment à l'embouchure de l'Elbe, et ce fleuve, à cet endroit, mesure plus de douze kilomètres de large. Pour trouver un pont, il fallait remonter à trente-cinq kilomètres de l'embouchure et parcourir la même distance sur l'autre rive pour revenir à peu près en face du point de départ. Soixante-dix kilomètres ne se fran-

chissent point en une heure, et cependant plus vite arriverait la dépêche, plus certain serait le succès. Par hasard l'Elbe était gelé, par bonheur



PATINEURS HOLLANDAIS.

l'officier savait patiner. Il ne balance pas, se procure des patins et, au risque de se noyer sous des glaçons mal soudés entre eux, il franchit le fleuve et remet sa dépêche dix heures plus tôt que par la route ordinaire. L'histoire

n'apprend pas si le *sic itur ad astra* s'est trouvé réalisé, mais qu'importe, il avait fait son devoir et bien mérité de la patrie : sa conscience était tranquille. Existe-t-il vraiment une satisfaction plus haute que celle-là?

Dans la Frise, sitôt que les canaux sont gelés, les paysans organisent des courses de patineurs. Le village le plus reculé a sa course au moins une fois par semaine. De longues cordes tendues limitent l'espace réservé à la lutte, et des lattes, rangées en file et posées sur la glace, séparent les concurrents et les empêchent de s'entre-choquer et de se renverser soit par malice, soit dans l'ardeur de la lutte. Comme la glace peut être meilleure en deçà ou au delà d'une même latte, le juge de la course convient que les lutteurs parcourront la piste un certain nombre de tours et qu'à chaque tour ils changeront de côté. En général, pour obtenir un prix, il faut avoir été vainqueur soixante ou quatre-vingts tours. Combien de jeunes filles arrondissent de cette façon le petit pécule de leur dot!

Ces luttes de femmes rappellent un peu celles des bergères de Marktgröningens, dont je vous ai entretenus dans les luttes à la course, mais elles sont beaucoup plus gracieuses, et il existe peu de spectacles aussi charmants que celui de ces Atalantes du patin rivalisant entre elles de légèreté et de vitesse.

En Norvège, où pendant une grande partie de l'année la neige couvre la terre d'un épais manteau, dont la surface présente le plus souvent une couche de glace trop mince pour soutenir le poids d'un cheval, mais suffisamment résistante et glissante pour faire trébucher le piéton à chaque pas, il est au moins aussi utile aux habitants de savoir patiner que de savoir marcher. C'est pourquoi les Norvégiens considèrent l'exercice du patin comme un complément obligatoire de toute éducation militaire. Seulement, le patin qu'ils emploient, destiné principalement à glisser sur la neige gelée, diffère absolument de ceux que nous connaissons et que nous employons. Ce patin, qu'ils nomment *skie*, se compose simplement d'une planche légère longue de deux mètres et n'excédant pas en largeur l'épaisseur du pied. Cette planche, relevée en pointe à ses deux extrémités, comme l'avant d'un bachot, présente en son milieu une épaisseur double, sur laquelle le patineur pose son pied et l'y fixe à l'aide d'une bride en cuir.

Il existe dans l'armée norvégienne un régiment spécial qui manœuvre le pied chaussé du skie. Les chasseurs qui le composent se nomment pour cela *skielœbere*. Quand ces soldats veulent monter une pente rapide, ils couvrent le dessus de leur skie d'une peau de renne ou de veau marin, le poil tourné en arrière de façon qu'il s'oppose à toute marche rétrograde, et ils gravissent le sommet en adoucissant la pente par de nombreux zigzags. Un bâton ferré leur aide à ralentir ou accélérer la course.

Les Anglais, pour imiter sans doute les skielœbere, se passent quelque-

fois la fantaisie d'un exercice militaire sur la glace. C'est ainsi que durant l'hiver rigoureux de 1860 on vit un corps de *riflemen* du Lincolnshire chausser tout à coup le patin et manœuvrer avec une habileté extraordinaire sur les canaux glacés de leur territoire. Mais ces exercices d'ensemble, tout curieux qu'ils sont, ne constituent point le véritable jeu du patin, auquel on peut s'amuser à plusieurs ou chacun séparément.

Vous connaissez tous plus ou moins le patin, et je crois parfaitement inutile de vous le décrire. Je me contenterai de vous engager de préférence à prendre des patins américains, parce qu'ils s'attachent sans courroies et fatiguent moins le pied, seulement il faut que vous soyez chaussés de bottines à lacets, et non de bottines à élastiques, qui se prêtent trop aux mouvements du pied, et par conséquent ne maintiennent pas assez la cheville. Malgré ce choix il reste une grave question à résoudre : doit-on choisir une lame avec ou sans cannelure? Les avis sur ce point se partagent à l'infini et se contredisent presque tous. Je me garderai bien de les passer en revue, aimant mieux en cela m'en rapporter à ma propre expérience de patineur endurci! Pour la translation en ligne directe, je préfère la lame unie, qui me cause moins de fatigue en me donnant beaucoup plus de rapidité. Pour les poses et les figures, qui constituent l'art du patineur, je préfère absolument la lame cannelée, avec laquelle on décrit mieux et plus sûrement des courbes rapides et des spirales serrées. Du reste je n'insiste pas sur ce point : la théorie qui suit vous montrera le bien fondé de ces préférences.

Lorsque, les patins solidement fixés au pied, vous êtes parvenus à vous tenir d'une façon stable sur les lames, et à marcher sans craindre les entorses, vous placez vos pieds en équerre, comme un simple soldat, puis, jetant le corps sur la jambe gauche que vous chassez en avant, vous donnez du pied droit une poussée sur la glace. Quand la force de la propulsion due à cet élan se ralentit, vous ramenez en avant la jambe droite, suspendue en arrière, vous la chassez sur la glace en portant sur elle tout le poids du corps, et vous donnez une poussée avec le pied gauche avant de le lever. Vous garderez ainsi, par cet élan alternatif, la progression non interrompue du mouvement de propulsion.

Après la translation en avant, vous essayerez la translation en arrière. Elle s'exécute par des élans semblables, avec cette différence toutefois que vous projetez beaucoup plus le corps en avant, de façon que tout son poids porte sur la pointe du pied.

Quand vous serez très sûr de votre équilibre et que vous filerez avec une vitesse respectable, alors pourra commencer pour vous l'étude de l'art du patineur, dont toutes les poses dérivent de quatre figures, qui sont les *dehors* et les *dedans* exécutés en *avant* et en *arrière*.

Toute la théorie de ces figures repose sur l'emploi des *carres* du patin. Le mot est consacré, bien qu'il me paraisse d'un français douteux. On donne le nom de carres aux angles formés par l'intersection des deux surfaces verticales de la lame avec sa surface horizontale qui repose sur la glace. Il existe donc une carre en dedans et une carre en dehors. Si, au lieu de tenir le pied bien à plat, vous l'inclinez de façon que tout le poids du corps porte sur l'un ou l'autre de ces angles, on dira que vous patinez sur la carre du dedans ou sur la carre du dehors. De là les noms *dehors* et *dedans* donnés aux figures exécutées sur les carres.

Pour décrire un *dehors en avant*, vous glissez sur la carre du dehors en inclinant fortement la hanche et la tête de ce côté, de façon que la perpendiculaire abaissée du centre de gravité tombe un peu en dehors du pied. Au lieu de filer en ligne droite, vous suivez la circonférence d'un cercle ayant pour centre le point sur lequel se fixe votre regard. Donc, plus vous tournerez la tête et plus vous chercherez à regarder derrière vous, plus vous rétrécirez le rayon et plus vous accentuerez la courbe. La tête et les hanches servent en un mot de gouvernail au patineur : les hanches pour décider le mouvement, la tête pour le diriger. Le jour où vous serez bien convaincus de ce principe, vous acquerrez très rapidement, pour peu que vous soyez hardis, une adresse et une habileté capables de vous surprendre vous-mêmes.



DEHORS EN AVANT.

On donne le nom de *course hollandaise* au « dehors en avant » exécuté les deux pieds posant sur la glace, mais il reste inférieur à ce dernier en grâce et en vitesse.

Le *dedans en avant* diffère du « dehors en avant » en ce qu'il se décrit sur la carre intérieure. Comme la perpendiculaire abaissée du centre de gravité sur la glace tombe tout naturellement entre les deux pieds, cette figure ne présente aucune difficulté, et l'élève patineur à peine sorti de l'*a b c* peut faire avec des « dedans en avant » des courbes à très petit rayon.

Le « dehors en avant » offre des difficultés, mais elles deviennent bien minimes auprès de celles qu'il faut vaincre pour esquisser un *dehors en arrière*. Il demande beaucoup de résolution et de hardiesse, car le poids du corps, complètement projeté en avant, doit porter non seulement sur la carre du dehors, mais encore sur la pointe du patin, qui n'a de la sorte que très peu de contact avec la glace, et dont la courbure, accentuée à cet endroit, rend l'équilibre du patineur assez éphémère.

Le *dedans en arrière* offre les mêmes facilités que le « dedans en avant », du

moment que le patineur sait aller à reculons. Comme pour l' « avant », on peut décrire des « dehors » et des « dedans en arrière » sur les deux pieds ensemble, mais l'élan se prend moins bien et l'aplomb sur la carre se garde difficilement.

Je ne parle pas, dans ces divers exercices, de la position à donner aux bras, la considérant comme tout à fait facultative, dès lors que le patineur possède assez d'aplomb et de certitude dans son équilibre pour ne plus se servir de ses bras en guise de balancier. Qu'il les croise sur sa poitrine, qu'il les croise sur son dos, qu'il les mette sur la hanche les doigts en avant ou les doigts en arrière, il importe peu. A lui de choisir la position la plus commode et la plus gracieuse.



DEDANS EN ARRIÈRE.

Ces dedans et ces dehors combinés ensemble donnent naissance à des figures non moins nombreuses que variées, et sur la description desquelles je crois parfaitement inutile de m'étendre. Je me contenterai de vous faire remarquer, étant donnée cette théorie des carres, combien est préférable le patin à lame cannelée.

A côté de cette variété de figure il en existe deux ou trois qu'il faut tirer de pair. Je veux parler des *révérences*, des *croisés*, des *sauts* et des *pirouettes*.

On connait trois sortes de révérences : la révérence commune, la révérence en ligne droite, la révérence renversée.

La *révérence commune* consiste en un simple « dehors en avant », à courbe allongée ; seulement, si on l'exécute sur le pied droit, le pied gauche, au lieu de rester levé, se pose derrière le pied droit en ne portant sur la glace que par l'extrémité du patin.



RÉVÉRENCE EN LIGNE DROITE.

Pour faire la *révérence en ligne droite*, on pose, l'élan donné, les deux pieds sur la glace, sur la même ligne ou tout au moins sur deux lignes parallèles, les pointes complètement en dehors, les talons en face l'un de l'autre, la poitrine en avant.

Dans la *révérence renversée*, les pieds doivent être un peu tournés, les pointes inclinées légèrement vers l'arrière, de sorte que le patineur décrit une portion de circonférence au centre de laquelle il tourne le dos.

Les *croisés* sont des « dehors en avant » ou « en arrière » dans lesquels, pour reprendre l'élan, on fait passer devant ou derrière la jambe qui supporte le corps, celle qu'on tenait suspendue.

Les *sauts* rentrent intimement dans l'art du patineur, parce qu'il a sou-

vent besoin soit de franchir un obstacle, soit d'éviter une crevasse, soit de changer subitement de position. Ils se font en fléchissant les jarrets et en les raidissant ensuite brusquement.

Pour terminer les volutes qu'il trace sur la glace, le patineur émérite fait une *pirouette*.

Pour cela il abandonne la carre sur laquelle il glisse, tourne sur la lame à plat, le corps tenu droit, les mains sur les hanches, puis, quand il sent que le mouvement giratoire va prendre fin, il pose sur la glace la pointe de son patin qu'il tenait, depuis le commencement du mouvement, au-dessus de celui qui fonctionne.

Un des exercices les plus jolis est certainement la description d'un 8, ou même d'un 3.

On peut tenir pour un maître ès patin le patineur qui esquisse bien ces



CROISÉ EN AVANT. — ARRÊT. — PIROUETTE.

figures, car elles demandent une grande connaissance des dehors et des dedans, soit en avant ou en arrière, ainsi que des croisés.

Lorsque l'on se réunit plusieurs jeunes gens et jeunes filles, on peut glisser un quadrille. Cet exercice, extrêmement gracieux, force, pour les avant-deux et la chaîne des dames, à exécuter des mouvements en avant et en arrière ainsi que des dehors.

Comme vous pouvez vous en rendre compte par tout ce qui précède, tous les coups de patin sont invariablement symétriques et circulaires : donc le patineur ne peut rompre brusquement leurs contours, et par conséquent *écrire* son nom ou même une seule lettre de l'alphabet.

En outre, pour tracer une lettre, il faut au moins deux élans, et, le premier épuisé, on ne peut reprendre le second qu'en posant sur la glace le pied qui n'a pas fait le premier tracé.



TRAÎNEAU HOLLANDAIS.

Ceux-là seuls qui ne savent pas patiner peuvent croire encore à ce prétendu tour de force qui n'est qu'une vieille histoire mise en circulation par quelque badaud et trop complaisamment racontée par des auditeurs un peu trop naïfs.

Il peut se faire, pour beaucoup de raisons, que l'on ait à s'arrêter en pleine course. On connaît deux manières de prendre *l'arrêt*. La première est de poser les deux pieds sur la glace, en relevant brusquement les pointes, de façon à porter tout le poids du corps sur l'angle postérieur de la lame, qui s'enfonce alors dans la glace. En grande vitesse, cet arrêt complètement instantané



L'ISVOSTCHSCHIK DU TZAR.

présente les risques d'une chute sur les reins. Il vaut mieux faire vivement volte-face par une demi-pirouette, et poser immédiatement un des pieds en travers de l'impulsion donnée en faisant mordre une des carres : on obtient ainsi un arrêt solide, c'est-à-dire n'occasionnant pas de chute.

Les traîneaux forment aussi une des variétés des jeux sur la glace. Ils consistent le plus souvent en sortes de chaises ou de fauteuils montés sur des lames de patin. On les dirige à l'aide d'un ou de deux bâtons.

Quelquefois des patineurs les poussent, quelquefois aussi ils sont traînés par des chevaux ferrés à glace. Ces traîneaux attelés sont surtout très en usage dans les pays septentrionaux. Les Hollandais s'en servent beaucoup, les Russes leur donnent le nom d'*isvostchschik*, que nous ne pouvons

prononcer, nous autres Français, que dans une espèce d'éternuement qui nous fait penser du même coup aux froids très rigoureux.

Le traîneau du tzar, muni de nombreuses banquettes, ne demande pas moins de huit chevaux pour le traîner.

Les patineurs aiment peu ces véhicules qui viennent le plus souvent glisser en travers de leurs plus gracieux « dehors ». Mais ce n'est point une raison suffisante, il me semble, pour dédaigner et négliger ce moyen de jouir, par un exercice passif, d'un plaisir très vif et très salutaire.

# LES COURSES A LA BAGUE

Un carrousel à l'École militaire de Saint-Cyr. — Virgile et les jeux troyens. — Le jeu de bagues aux chevaux de bois. — Le Ring-rig des Hollandais. — Le tonneau des fêtes communales. — Un 15 août à la campagne. — La cuvelle des Bruxellois.

Je m'y vois encore. Il y a de cela quinze ans. Beaucoup de mes anciens condisciples terminaient leur première année de Saint-Cyr, que devait clore le carrousel des élèves cavaliers. Plusieurs m'avaient envoyé une invitation et je tenais à y répondre par ma présence. Venu à pied de Versailles, tout en devisant avec des amis, je pénètre, à l'heure militaire, sous la grande porte de l'École et je me rends au lieu de rendez-vous.

Il faisait beau. Une brise légère tempérait les chauds effluves du soleil d'août. Derrière un massif d'arbres, une plaine étend son sol nu, aride, poussiéreux. Dans une enceinte rectangulaire délimitée par une longue corde tendue sur de hauts piquets, se tiennent les officiers du manège en grande tenue. bottés, éperonnés, la cravache à la main, le cigare aux lèvres. Ils causent, vont, viennent, tandis que dans les tribunes réservées, adossées au fouillis d'arbres, s'épaissit lentement un adorable fouillis de toilettes féminines. Plus loin, dans l'ombre des allées des bosquets, des ombrelles aux couleurs vives éclatent comme de larges papillons. Ce sont les mères des élèves, leurs sœurs, venues là avec leurs amies pour applaudir aux joutes des futurs officiers de l'armée française, qui leur ont galamment offert le bras pour les conduire aux tribunes. Elles s'étagent sur les gradins et bientôt l'on n'aperçoit plus qu'une haie mouvante faite de chapeaux, de rubans, d'étoffes chatoyantes ajustées aux corsages, sur laquelle les rayons du soleil, en filtrant à travers les branches, jettent une pluie de louis d'or. Les têtes se penchent l'une vers l'autre, les lèvres s'agitent, un murmure vague comme un susurrement d'abeilles monte dans l'air. Là-bas, derrière un mur, les chevaux piaffent et hennissent, impatients d'entrer dans la piste.

Un coup de clairon retentit. La fanfare placée au pied de la tribune

officielle sonne une marche guerrière. La barrière qui masque la brèche du mur tombe. L'escadron de Saint-Cyr fait son entrée au petit trot. Un crépitement de bravos l'accueille et s'éteint dans un froufrou de soie. A cette ovation bruyante succède un silence relatif. Des mains finement gantées braquent sur la plaine une mignonne jumelle. Des : « c'est lui !... le voilà !... regarde.... le troisième du second rang.... à gauche.... en face.... » volent et s'entre-croisent dans l'air comme des volants que chassent les raquettes.

L'escadron passe devant la tribune officielle, salue et prend le galop, enlevant derrière lui un léger nuage de poussière que la brise emporte au loin dans la plaine. Puis il se déploie, se réunit, se masse au centre de la lice. Des soldats accourent, portant des paquets de lances sur leurs épaules, et les distribuent aux cavaliers. Ainsi armés, ils se rangent en file indienne, et le premier, sur un signal donné, met sa lance en arrêt et part dans un galop rapide. A temps égaux, le second, le troisième et les autres le suivent. Ils passent sous d'immenses potences auxquelles pendent des anneaux de fer attachés par des rubans de couleurs variées. C'est à qui les enlèvera à la pointe de la lance et sans modifier l'allure du grand galop. Le cavalier qui réussit redresse son arme. L'anneau enrubanné glisse jusqu'au poignet du vainqueur. Autant d'anneaux, autant de rubans, autant de banderoles multicolores qui voltigent au vent de la course.

La piste parcourue, ils traversent l'arène en diagonale et viennent devant la tribune officielle ficher en terre la pointe de leur lance. Les anneaux tombent. Un marqueur les compte. Le cavalier qui en laisse le plus sur le terrain reçoit un prix. Le public applaudit. La fanfare sonne un air joyeux.

Un appel de clairon aigu, prolongé, déchire l'air. L'escadron se reforme. Un autre exercice commence.

Belle journée ! fête joyeuse ! mais où êtes-vous, charmants acteurs ? Combien de vous, jeunes, pleins d'avenir, heureux de vivre, aimés de vos mères, choyés par vos sœurs, combien de vous ont été couchés sur l'obituaire de la patrie au lendemain de l'année terrible !...

Pauvres jeunes gens, ils nous montraient, comme ceux qui leur succèdent nous montrent encore, que la vie physique, si fort prisée et cultivée en Angleterre, a toujours de fervents adeptes en France. Ils nous rappelaient les fameux jeux troyens de l'antiquité, et ils invoquaient dans la mémoire des spectateurs les vers de l'*Énéide* de Virgile.

Car, il ne faut point l'oublier, les jeux troyens, qui n'étaient, au demeurant, qu'une sorte de pyrrhique guerrière à cheval, constituaient non seulement un des exercices de l'hippodrome et du cirque, mais encore un amu-



LE RING-RIG EN HOLLANDE.

sement noble et privilégié réservé aux jeunes gens des familles patriciennes. « Puis Énée, dit Virgile, donne l'ordre au peuple de vider le cirque et de laisser le champ libre. Les enfants s'avancent, brillant aux yeux de leurs parents, sur des chevaux soumis au frein. A leur arrivée, un murmure d'admiration s'élève des rangs de la jeunesse trinacrienne et troyenne. Tous portent, selon l'usage, une couronne et une lance à pointe de fer. D'aucuns ont un léger carquois suspendu à l'épaule. Un flexible collier d'or, passé à leur cou, tombe sur leur poitrine.... Lorsque la jeune troupe eut achevé le tour du cirque, se faisant admirer à tous les yeux, le fils d'Épytus, par un cri et un coup de fouet retentissants, donne de loin le signal. »

En Hollande, ces courses de bagues constituent, sous le nom de *Ring-rig*, de véritables fêtes pour la jeunesse, mais pour la jeunesse seule, car les hommes mariés en sont impitoyablement exclus. Les jouteurs, à cheval, s'arment d'une lance de bois à pointe émoussée, semblable à la lance courtoise dont les anciens chevaliers se servaient dans les tournois pour lutter de vaillance et d'adresse, et conquérir l'écharpe brodée dont la reine de beauté devait ceindre les reins du vainqueur. Au bout de la piste, droite, longue d'une centaine de mètres, large de vingt, se dressent deux poteaux supportant une barre fixe au centre de laquelle pend un fil retenant l'anneau. Pour rendre la chute moins dangereuse, on recouvre cette piste d'un lit de sciure de bois. Tous les jouteurs partent d'une extrémité de la piste et restent à l'autre dès qu'ils ont fourni leur course. Un des cavaliers se prépare-t-il à courir, aussitôt tous les assistants entonnent un chant d'une mesure très rapide, puis, au cri répété de *awjorte! awjorte!* il prend le galop, et, la lance en arrêt, en pleine course, il essaye d'enlever l'anneau.

Quand il y réussit, le spectateur le moins curieux en est averti par un redoublement de cris sauvages qui déchirent son tympan de leur bruyante cacophonie.

Il va de soi que le meilleur jouteur remporte un prix. C'est un usage si vivace et tellement ancien, qu'on peut presque le passer sous silence. Mais les Hollandais en pratiquent un autre beaucoup moins commun, et qui ne manque pas d'une certaine saveur : ils donnent un prix au plus maladroit. Et savez-vous ce qu'est ce prix de maladresse? Je vous le donnerais bien en mille, si le temps me le permettait. Ce prix est... une cuiller de bois. Le grand distributeur des récompenses appelle près de lui le jouteur le plus maladroit, puis, prenant son air des grands jours, il lui suspend au cou la cuiller infamante. Dans la foule ce sont des huées, des rires, des cris, des bravos ironiques s'enlevant en notes vibrantes sur la monotonie du chant qui leur sert de basse continue.

Aujourd'hui, en France, dans presque toutes les fêtes communales, les

gars de l'endroit se livrent à la course de la bague, mais augmentée d'un tonneau et agrémentée de la rafraîchissante perspective d'une douche. En d'autres termes, l'anneau, au lieu de pendre à un fil, est fixé sous un tonneau rempli d'eau et attaché à la potence, de telle façon qu'il bascule au premier choc, déversant ainsi tout son liquide sur le maladroit qui l'a indûment frappé.

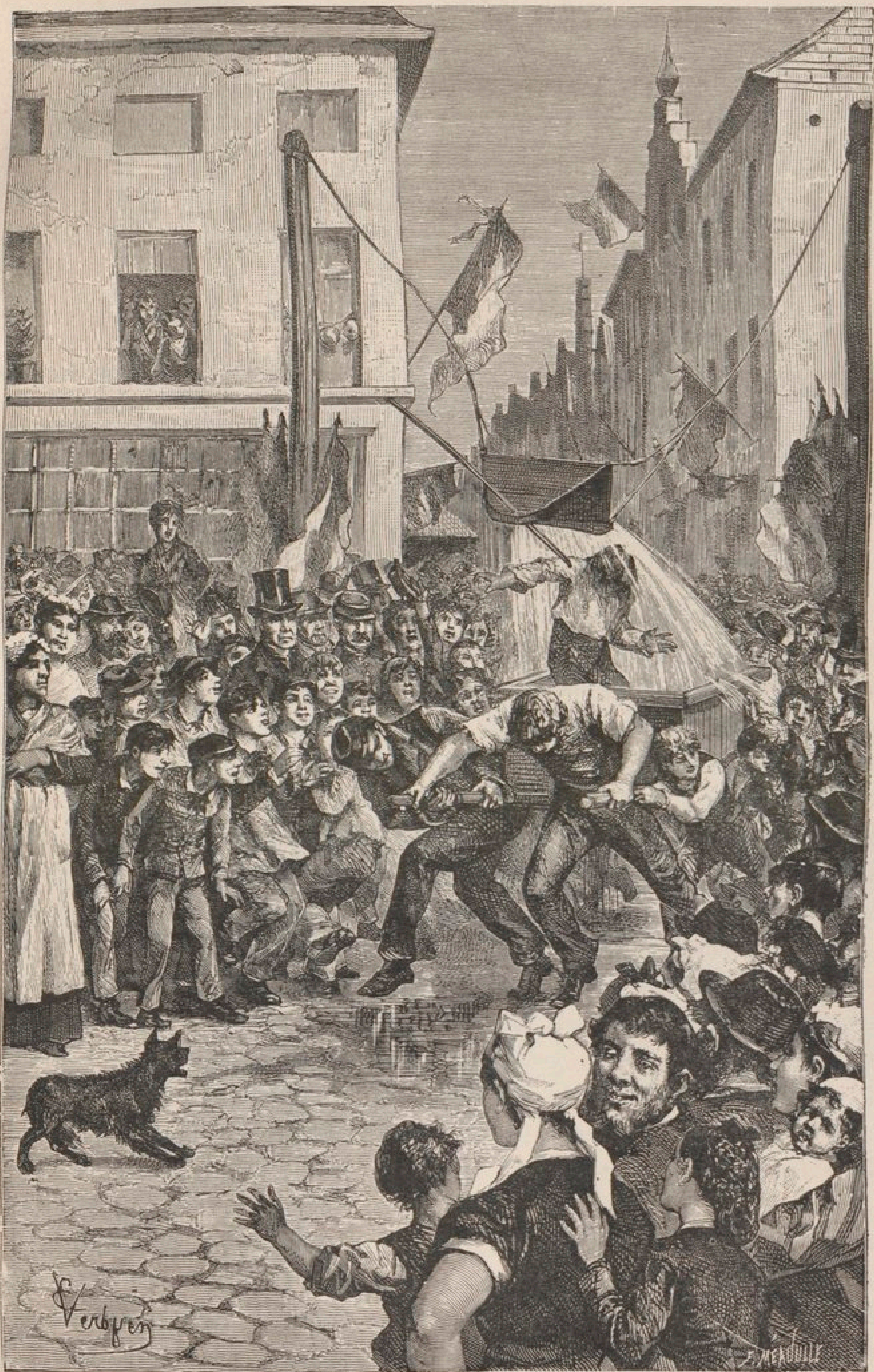
On peut, par les belles journées d'été, établir ce jeu dans un jardin.

Je me souviens qu'un 15 août nous fêtions, dans une jolie maison de campagne de Saint-Mandé, la maîtresse du logis qui avait nom Marie. Jeunes gens et jeunes filles étaient réunis en assez grand nombre, ma foi! Des lanternes vénitiennes se balançaient dans les arbres, annonçant que la fête se prolongerait dans la nuit et qu'on danserait. Des jeux de toutes sortes avaient été pris et laissés. Guignol avait joué son rôle; le volant, le croquet, les grâces, ne charmaient plus; on organisa une course en sac. Quelques amis du bon rire enlevèrent un seau à la margelle du puits, y adaptèrent une planchette percée d'un trou, le remplirent d'eau, et, ôtant tous les cordages du gymnase, ils l'y installèrent à leur place. La perche destinée à accrocher et décrocher lesdits cordages servit de lance. Et en avant les lutteurs!

Cette partie imprévue du programme ne laissa pas que d'amuser beaucoup.... les spectateurs. Quant aux acteurs,... les maladroits.... hum!... j'avoue, à ma grande honte, que je me trouvais au nombre de ces derniers, et les épanchements généreux du seau ne m'amusaient point d'une façon illimitée. Je riais pourtant, cherchant à faire bon cœur à dos mouillé.

Nos voisins du Nord se divertissent beaucoup à ce jeu, auquel ils donnent le nom de *cuvelle*. A Bruxelles, la cuvelle passionne la curiosité publique. Les jours de fête, en plein milieu du pavé on dresse un appareil d'escarpolette : un baquet plein d'eau, ou cuvelle, se balance entre deux montants. Le jouteur n'est plus à cheval ou à pied, mais il monte sur une charrette que traîne un de ses camarades. Il se ramasse, s'arc-boute, tend sa lance, épiant le petit morceau de ciel que délimite la circonférence de l'anneau placé en dessous de la cuvelle. Tout à coup le maître du jeu donne un signal. La charrette se précipite. La cuvelle, frappée la plupart du temps en son milieu, se déverse en cascade, trempant toute l'équipe jusqu'aux os. Un autre, espérant être plus heureux, monte sur la charrette et recommence. S'il cogne au bon endroit, il brandit sa lance en poussant un cri de joie et se donne des airs de triomphateur.

Ce sont, au demeurant, des jeux bien innocents par la belle saison, car, si l'on est vite mouillé, on est bien vite séché.



LE JEU DE LA CUVELLE A BRUXELLES.

# PETITS JEUX DE HASARD

Qu'est-ce que le hasard? — L'artiasmos des Grecs; le *par impar* des Romains. — Une scène du *Lysis* de Platon et du *Plutus* d'Aristophane. — A combien ai-je? — La courte paille. — Un chapitre du *Commandant de cavalerie* de Xénophon. — La croix et pile du moyen âge. — Stanley et le jeu de pile ou face. — Le toton. — Pille, nade, jocque, fore. — L'Ippicos xylinos des Byzantins. — La rouge et la noire. — Le jeu de courses. — Tête-à-tête Beschevet. — La blanque. — Le loto. — La mourre et le tocco.

Combien de grandes choses, combien de grands événements, combien d'inventions merveilleuses et utiles sont dues au hasard? Aussi ne peut-on s'étonner que les intelligences primitives tiennent en une estime superstitieuse cette influence accidentelle, sans source et sans lois visibles, ce moteur sans direction et sans but apparents, qu'on nomme hasard, et qui exprime parfaitement notre ignorance des vraies causes des phénomènes qui se produisent devant nous, car il a pour étymologie le mot arabe *asar* signifiant *difficile*. Par conséquent, toute solution chanceuse échappant à nos calculs prend le nom de hasard. C'est pourquoi on appelle jeux de hasard ceux dans lesquels l'adresse ou la combinaison n'entrent absolument pour rien.

Parmi ces jeux, celui de *pair ou non* peut réclamer sans conteste le titre de doyen. C'est l'*artiasmos* des Grecs, le *par impar* des Romains, un des premiers jeux que l'homme ait certainement imaginés dès qu'il sut compter. Un joueur prend dans sa main des pierres, des fèves, des noix, des osselets ou autres menus objets et, la tendant à un autre joueur, il lui pose la question : pair ou non? Si celui-ci devine juste, il gagne autant d'objets qu'il s'en trouve dans la main, sinon il en perd autant.

Les jeunes Athéniens montraient une grande prédilection pour ce jeu, et ils s'y livraient dès que leurs exercices ou leurs travaux leur laissaient un peu de loisir. Platon, dans son *Lysis*, nous les représente ainsi le jour de la fête d'Hermès :

« Lorsque nous entrâmes dans la palestre, dit-il, les cérémonies touchaient à leur fin, et les enfants qui venaient d'offrir les sacrifices s'amusaient à jouer

aux osselets revêtus encore de leurs habits de fête. Le plus grand nombre s'amusait au dehors dans la cour; quelques-uns, dans un angle de l'Apodyterium, jouaient à pair ou impair avec de nombreux osselets qu'ils prenaient dans des corbeilles; d'autres faisaient cercle autour d'eux et regardaient. »

Quelquefois, au lieu de deviner si les osselets étaient en nombre pair ou impair, il s'agissait de dire ce nombre. Aristophane y a fait allusion dans une

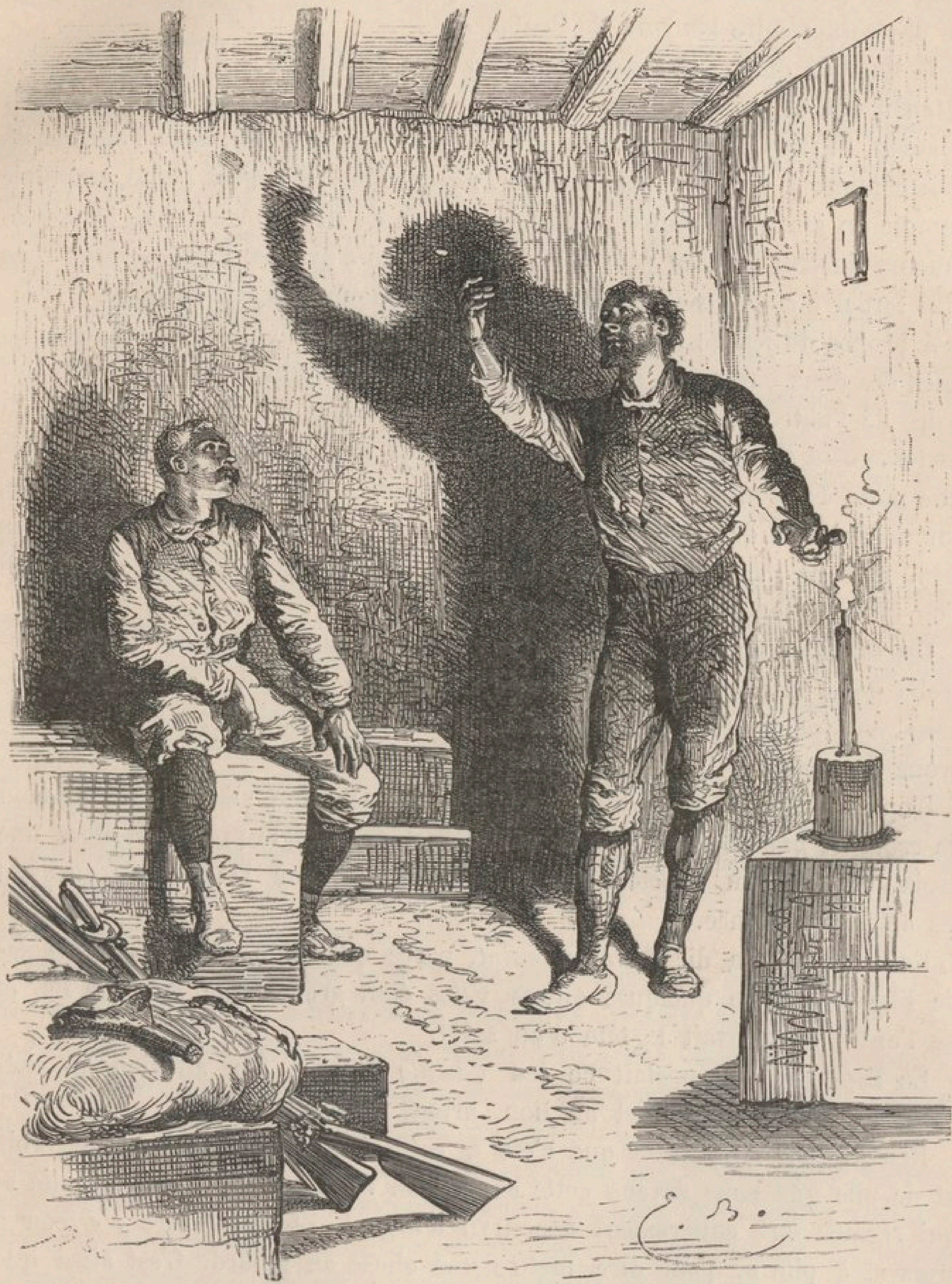



LA COURTE PAILLE.

scène de *Plutus* entre un jeune homme et une vieille femme. « Veux-tu un instant jouer avec moi? — A quel jeu? — A combien tu as de dents. — Je saurai bien le dire aussi! s'écrie Chremyle; elle en a trois ou peut-être quatre. — Paye, reprend le jeune homme, elle n'a qu'une grosse molaire. »

On appelait ce jeu *à combien ai-je?* ainsi que nous l'apprend Xénophon au chapitre v du *Commandant de cavalerie*, alors qu'il expose qu'un commandant, pour tromper l'ennemi, doit étendre sa troupe si elle est petite, et la

resserrer si elle est nombreuse. Il faut, dit-il, imiter la ruse des enfants quand ils jouent à *combien ai-je?* Lorsqu'ils ont peu, ils parviennent à faire



PILE OU FACE.

corire à leur adversaire qu'ils ont beaucoup, et s'ils ont beaucoup ils feignent d'avoir peu. »

Auguste ne dédaignait pas de s'entourer d'enfants pour jouer à ce jeu, et

c'est certainement à lui que s'adressent les vers de la deuxième satire d'Horace. « Jouer à pair ou impair, monter à cheval sur un roseau, c'est de la folie pour qui porte barbe au menton. » Il n'y a qu'un célibataire grincheux pour ne pas comprendre les jeux de l'enfance.

Je ne vous dirai point comment l'on joue aujourd'hui à pair ou impair, attendu que ce jeu est d'une simplicité telle, qu'il n'a pas eu de changements à subir. Je peux même en dire autant de la *courte paille*, dont l'ancienneté doit confiner à celle du pair ou non. Aujourd'hui elle n'est guère employée comme un jeu, mais plutôt comme un moyen de tirer l'ordre dans lequel les joueurs doivent prendre part à un jeu désigné d'avance. Passons donc sans plus tarder à cet autre jeu de hasard que nous nommons *pile ou face*.

A propos du jeu de barres, nous avons vu que les Grecs déterminaient les rôles des deux camps en présence à l'aide d'une coquille, blanche d'un côté, noire de l'autre, et qu'ils jetaient en l'air en criant « nuit ou jour ». Voilà certainement l'origine de notre « pile ou face », dans lequel on jette en l'air une pièce de monnaie en essayant de deviner, avant qu'elle soit retombée, sur lequel des deux côtés elle doit retomber. Cette origine remonte bien loin, puisque l'expression « nuit et jour » date évidemment de l'époque où l'on ignorait encore l'usage de la monnaie de métal.

Les Romains nommaient ce jeu *capita aut navia :* tête ou navire. Macrobe nous apprend que l'étymologie de ce nom vient des anciennes monnaies, qui portaient d'un côté la double tête de Janus et de l'autre une proue de navire.

D'après Rabelais, on désignait ce jeu, au seizième siècle, sous le nom de *croix et pile :* attendu que le côté actuel de l'effigie présentait alors une croix, et que l'on appelait pile le côté opposé, sur lequel se trouvaient les armes du prince.

En Espagne, on dit *fleur* ou *saint*, parce que d'un côté des monnaies de Florence et de quelques autres villes était gravée une fleur de lis, et de l'autre se trouvait la tête d'un saint.

En Espagne, on appelait ce jeu *Castillo y Leon*. Par allusion au château, armes de Castille, et au lion, armes de Léon.

Remarquons en passant que c'est à cette désignation ancienne de croix et de pile que nous devons cette expression : « n'avoir ni croix ni pile », qui signifie être entièrement dépourvu d'argent. Et cette autre : « jeter à croix et à pile », pour dire mettre une chose au hasard. C'est ainsi que Stanley, dans son voyage à la recherche de Livingstone, un moment embarrassé, jeta à. croix et à pile le chemin qu'il devait suivre. L'expression s'applique ici d'autant mieux qu'il joua réellement ce chemin à pile ou face.

Un autre petit jeu est le *toton*.

Le toton consiste en un petit disque de bois percé en son centre d'un trou dans lequel passe une tige de bois ou de fer. En prenant cette tige entre le pouce et l'index, on imprime à l'instrument un mouvement de rotation. Le toton présente généralement quatre faces, sur chacune desquelles sont marqués des chiffres différents. Les joueurs font tourner le toton à tour de rôle et, quand il s'arrête, ils comptent les points marqués sur la face qui regarde le ciel. A la fin de la partie, ils additionnent ces points. Celui qui en atteint la plus haute somme gagne.

Au moyen âge, on donnait à ce jeu le nom de *pille*, *nade*, *jocque*, *fore*. Sur chaque face du toton, on lisait l'une des quatre lettres P, N, J, F. Le P voulait dire *pille,* de l'italien *pigliar*, prendre; l'N, *nade*, de l'espagnol *nada*, rien; le J, *jocque*, de l'italien *ginoco*, au jeu; l'F, *fore*, de l'italien *fuora*, dehors. Donc le joueur qui amenait pille reprenait sa mise, celui qui retournait nade ne gagnait rien, l'infortuné qui faisait lire jocque doublait sa mise; quant à l'heureux joueur dont toton arrêtait à fore, il était dehors et gagnait tout. On disait alors qu'il avait *totum*, de là le nom de *toton* donné au jeu.

Chez les Grecs du Bas-Empire, on jouait beaucoup à l'*ippicos xylinos*, autrement dit à la course des chevaux de bois. Les instruments servant à ce jeu consistaient généralement en petites tours, dans lesquelles on lançait une boule. Le pied de la tour présentait plusieurs ouvertures, et le joueur gagnait tel ou tel objet, suivant que la boule sortait par telle ou telle ouverture. Ceci correspond à peu près à nos jeux de *rouge ou noir*, dans lesquels une bille lancée par un ressort parcourt un plateau présentant une foule de petites cuvettes alternativement rouges et noires, et quelquefois munies d'un numéro. Qui de nous n'a pas tiré ainsi des macarons et des oublies dans les fêtes publiques?

Cependant le véritable jeu de la course aux chevaux de bois se composait, dit un auteur, « d'un instrument de bois qu'on dressait obliquement et dont les escaliers étaient percés en leur milieu d'un grand nombre d'ouvertures. Ceux qui voulaient jouer ensemble à ce jeu plaçaient au haut des escaliers quatre billes de différentes couleurs, et celui dont la bille, après avoir traversé les diverses ouvertures, sortait la première par la dernière ouverture avait gagné. » Les billes étaient les chevaux de bois, leurs quatre couleurs représentent les quatre factions qui se disputaient les prix dans le cirque de Byzance, portant chacune une couleur différente : vert, rouge, blanc et noir.

Aujourd'hui les fabricants ont inventé un mécanisme à l'aide duquel on met en mouvement de petits chevaux de plomb parcourant des circonférences concentriques. Chaque joueur prend un cheval. Celui dont la tête approche le plus près du but fait gagner son propriétaire.

Un jeu qui a beaucoup d'analogie avec le pair ou non, est le *tête-à-tête*

*Beschevet*. Il consiste à enfermer deux épingles dans un livre et à demander à un joueur si elles sont tête-à-tête ou tête-bêche, c'est-à-dire si la pointe de l'une correspond à la tête de l'autre. Le joueur qui devine juste gagne une épingle; s'il se trompe, il en perd une.

Le nom de *beschevet* conservé à ce jeu montre qu'il date au moins du moyen âge. *Beschevet* a donné naissance à *bêche*, auquel on a ajouté *tête*, parce que l'on n'en comprenait plus bien le sens. *Beschevet* à lui seul veut dire en effet *têtes opposées*, se composant de *bes* pour *bis* et de *chevet*, diminutif de *chef*, tête.

La *blanque*, que l'on appelle aussi *piquer l'épingle*, est encore un petit jeu de hasard dans lequel les joueurs tirent dans un livre avec une épingle. On se sert d'un volume dont toutes les pages sont blanches, à l'exception d'un petit nombre où l'on a écrit quelques petits lots, soit cinq, soit dix épingles, que l'on gagne si l'on place l'épingle sur ces pages écrites.

Si le joueur n'attrape rien, on dit *blanque* : ce qui signifie page blanche. Ce jeu est donc différent de celui qui consiste à tirer de la même manière une lettre majuscule dans un livre imprimé. La blanque, de l'italien *bianca*, a été introduite en France par les soldats qui avaient tenu les campagnes d'Italie. Aussi était-il très en vigueur au seizième siècle.



INSTRUMENTS DU LOTO.

En Sologne, on joue à la blanque en piquant une épingle dans un papier sur lequel sont inscrits plusieurs nombres; on présente ce papier au joueur, à l'envers, c'est-à-dire les nombres écrits en dessous; s'il pique un de ces nombres, il gagne autant d'épingles, mais il en perd une s'il pique dans le blanc.

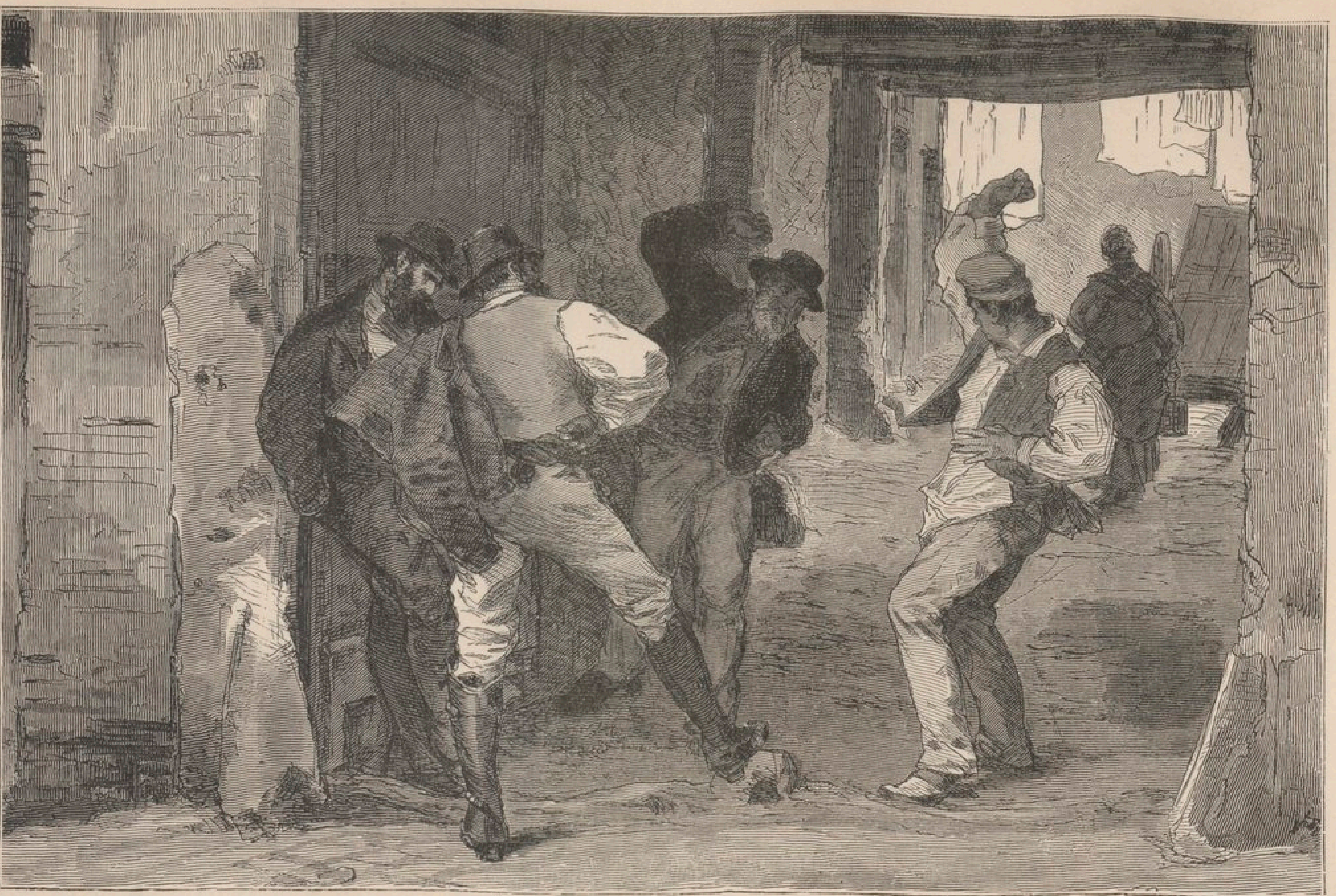
On donne encore le nom de blanque à une sorte de loterie où l'on achète un certain nombre de billets blancs ou mentionnant des lots.

Rabelais désigne quelquefois la blanque par *à la blanche* : ce qui démontre bien l'étymologie du nom.

Le *loto*, malgré ses allures, compte parmi les plus jeunes jeux de hasard. Il ne remonte pas en effet plus haut que la création de la loterie royale en 1776.

Pour jouer au loto, il faut vingt-quatre cartons versicolores, présentant chacun trois rangées transversales de neuf compartiments, dont cinq à fond blanc sur lesquels sont inscrits les numéros dans l'ordre des unités, des dizaines, des vingtaines, des trentaines, etc., etc., jusques et y compris le numéro 90 placé sur la même ligne verticale que la série de 80 à 89. Chaque carton présente ainsi quinze numéros, et chacun des numéros se reproduit quatre fois sur la totalité des cartons.

Les enjeux des joueurs sont réunis en une poule, et un joueur prend



JEU DE LA MOURRE.

au hasard un ou plusieurs cartons, suivant la convention. L'un d'eux, désigné par le sort, tire d'une petite pochette les numéros, de 1 à 90, marqués sur des billes semisphériques. A l'appel de chaque numéro, les joueurs qui le trouvent sur un ou plusieurs de leurs cartons le marquent à l'aide d'un jeton. Un seul numéro sur la même ligne fait un *extrait;* deux font un *ambe;* trois, un *terne;* quatre, un *quaterne;* cinq, un *quine.*

Le premier quine gagne; on tire de nouveaux cartons et le jeu recommence.

Des facétieux, pour égayer la partie, donnent des noms aux numéros, comme les Grecs en donnaient aux coups d'osselets. Il ne faudrait pas moins d'un lexique pour noter toutes ces dénominations, aussi fantaisistes qu'insignifiantes. Ce jeu convient à tous, grands ou petits, ignorants ou savants, et l'on peut dire avec M. de Ségur :

Le loto, quoi qu'on en dise,
Sera longtemps en crédit :
C'est l'excuse de la bêtise,
Et le repos des gens d'esprit.

Je terminerai cette étude sur les petits jeux de hasard par la *mourre.*

La mourre est un jeu fort ancien que nos pères tenaient de l'antiquité. Je ne sais au juste si les Grecs le connaissaient, mais en tout cas les Égyptiens le jouaient, puisqu'il existe une peinture funéraire représentant deux Égyptiens se livrant à cet amusement. Du reste, Cicéron, en citant le fameux proverbe : « C'est un homme avec qui vous pourriez jouer à la mourre dans les ténèbres », proverbe applicable aux gens d'une probité à toute épreuve, dit que déjà de son temps il était usé d'ancienneté.

Pour trouver ce jeu dans sa vigueur, il faut aller en Italie, à Naples surtout.

Les deux joueurs se placent l'un en face de l'autre, levant en l'air, et en même temps, un poing fermé, puis ils le laissent retomber en dépliant un certain nombre de doigts à leur caprice, annonçant à haute voix un nombre quelconque. Ce nombre, crié par chacun d'eux, doit répondre à la somme des doigts dépliés par l'un et par l'autre. Si ce calcul se trouve juste, c'est un point gagné. Alors les bras se lèvent de nouveau et retombent ensemble. Les deux nombres sont criés en même temps, très vite et en cadence.

Il faut, pour ce jeu, beaucoup de sagacité et une grande promptitude d'esprit, attendu que chaque coup est précédé d'un double calcul de probabilité, portant sur le nombre des doigts que l'adversaire ne s'attend pas à voir lever, et sur le nombre des doigts qu'il peut avoir l'intention de lever. Si donc on joue ce jeu doucement, sa difficulté diminue, mais son charme aussi.

Une partie de mourre se joue généralement en cinq points; le vainqueur est celui qui atteint le premier ce nombre. Donc une partie se compose au minimum de cinq coups, de neuf au maximum. Il faut, pour obtenir le minimum, que le même joueur gagne cinq coups de suite. On atteint le maximum quand les chances sont également réparties. La main droite sert à jouer, la main gauche à marquer, c'est-à-dire qu'un joueur, à chaque coup qu'il gagne, lève un doigt de la main gauche. Cette particularité a souvent induit en erreur. C'est ainsi que Rich, dans son *Dictionnaire des antiquités romaines et grecques*, suppose que les joueurs jouent avec les deux mains, parce que, dans la peinture égyptienne dont je vous ai parlé, les deux personnages ont les quatre mains tendues.

La tricherie devient si facile à la mourre, que l'on comprend tout de suite la valeur du proverbe cité par Cicéron.

Les Chinois, qui professent pour tous les jeux un goût très vif, jouent la mourre sous le nom de *tsoï-moi*.

Chez les anciens, la mourre n'était pas seulement un jeu, on s'en servait soit pour conclure une transaction commerciale, alors qu'il y avait incertitude sur le véritable poids ou sur la valeur réelle de la marchandise, soit pour déterminer par le sort celui qui, dans un jeu quelconque, devait commencer. Les Italiens ont conservé ce système, et le nomment *tocco*. Les joueurs désireux de consulter le hasard se mettent en rond. Tous les bras se lèvent, le poing fermé, et retombent en dépliant un certain nombre de doigts. On les additionne et l'on compte alors une, deux, trois.... à la ronde, en passant d'un joueur à l'autre à chaque nombre compté, après avoir préalablement désigné celui par lequel on devait commencer. On compte ainsi jusqu'à ce qu'on arrive au total de l'addition. Celui sur qui retombe ce total est frappé par le sort.

# PETITS JEUX D'ADRESSE

La pousse aux épingles. — Les jonchets ou honchets. — Une excursion au pays des étymologies. — Un passage du capitaine Cook. — Le bilboquet des Conibos. — Le jeu favori de Henri III. — Les beaux jours de l'émigrant; la gloire éphémère du diable. — Le jeu de messire Kistné au Japon.

Le plus primitif peut-être des petits jeux d'adresse est la *pousse aux épingles*. Deux joueurs posent sur une table chacun une épingle, qu'ils poussent tour à tour avec une autre épingle, tenue verticalement entre le pouce et l'index. Celui qui arrive le premier à placer son épingle en croix sur celle de son adversaire, en gagne une, et, par conséquent, il ôte une épingle du jeu; de là, plus que vraisemblablement, la fameuse expression proverbiale : *tirer son épingle du jeu*. Le perdant remet sur la table une épingle nouvelle et tâche de regagner sa perte en la plaçant en croix sur l'épingle restée. S'il manque son coup, il laisse jouer son adversaire. Rien de plus simple, comme vous le voyez, et rien de moins bruyant.

Ce jeu, d'une simplicité digne de l'âge d'or, me paraît être, bien qu'aucun acte civil en fasse mention, le véritable père des jonchets, que connaissaient déjà les Romains, au dire d'Ovide.

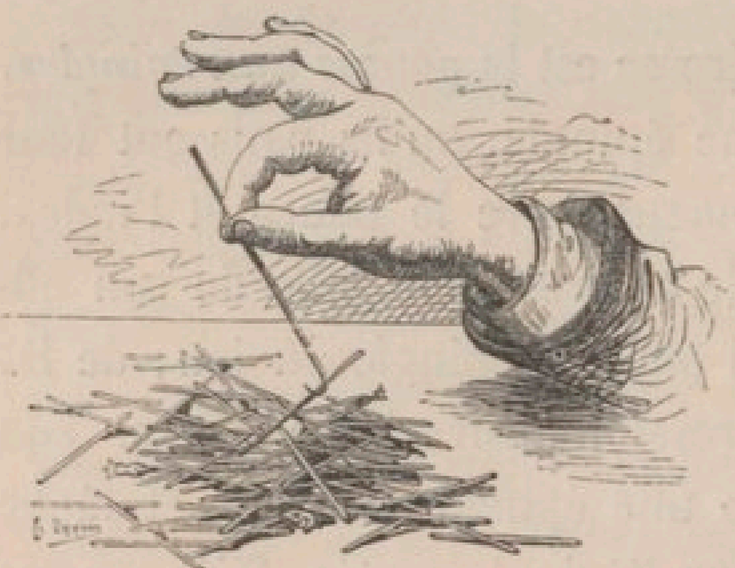
Avant de décrire ce jeu, je crois intéressant d'en rechercher avec vous l'extrait de baptême, d'autant plus que dame Académie ne semble pas très bien édifiée à ce sujet. Littré, d'après une note qui lui a été communiquée par M. L. Quicherat, dit, dans son *Dictionnaire de la langue française* :

« Jonchets, diminutif de *jonc*, parce que ces petits bâtons furent d'abord des brins de joncs, et qu'aujourd'hui même ils ont tout à fait la forme de petites pointes de joncs. L'Académie dit sur ce mot, dans sa dernière édition : « Quelques-uns disent *honchets*, » quoiqu'elle n'eût admis que *jonchets* dans sa première édition. M. de Monmerqué dit de son côté, à propos d'une phrase de Tallemant des Réaux : « C'est ce qu'on appelle aujourd'hui le jeu des *on-* « *chets*. » Tout cela est un exemple assez singulier de la manière dont les mots se corrompent. »

Maintenant que Littré, M. Quicherat et l'Académie ont parlé, je vais me permettre de prendre la parole à mon tour.

Au seizième siècle, Rabelais écrivait *jonchées*, et Montaigne nomme ce jeu les *jonchez*. « C'est, dit-il, un mouvement d'yvroigne, titubant, vertigineux ou des *jonchez*, que l'air manie casuellement selon soy. » Sur quoi un commentateur remarque qu'on empoigne les brins de *joncs* pour les faire tomber tous ensemble, de manière qu'ils s'éparpillent en tombant. C'est ce qui fait dire à Montaigne que l'*air les manie casuellement selon soy*.

D'autre part, le nom de *honchets* qu'on donne aussi à ce jeu, de l'aveu même de l'Académie, vient-il, comme le croit M. Quicherat, d'une singulière corruption de mots? ou n'est-il que le synonyme d'un mot autre que jonchets? Je penche vers cette dernière opinion et je me plais à voir dans *honchets* une variante de *hochets*. En effet, il existait et il existe encore de vrais hochets dans ce jeu, comme le roi, la reine, les cavaliers, qui possèdent chacun une forme particulière. Voulons-nous pousser plus loin notre étude étymologique? Remarquons que ce jeu consiste à tirer à soi un honchet sans faire remuer les autres. Ce qui prouve surabondamment, et presque jusqu'à l'évidence, que *jonchets* est pour *honchets*, *honchets* pour *hochets*, et que honchets ainsi que hochets vient du verbe *hocher*, synonyme de remuer et non de jonc.



LES JONCHETS.

C'est donc, n'en déplaise à l'Académie, *honchets* ou *hochets* qu'il faudrait dire. En attendant un nouvel arrêt de cette docte assemblée, et pour ne pas me mettre mal avec elle, j'écrirai *jonchets*.

Un commentateur de Rabelais soutient que nos jonchets correspondent aux *oscilla* des anciens, petites figures humaines qu'on faisait mouvoir comme nos marionnettes et nos pantins, d'où l'on a dit en latin *oscillare*, osciller, *oscillatio*, oscillation, dans le même sens étymologique que celui que nous venons d'assigner à honchets. Ces marionnettes se faisaient mouvoir aux Saturnales en mémoire des enfants emmaillotés que Saturne avait dévorés. Notre jeu de honchets vient évidemment de cet usage antique et païen.

De nos jours les jonchets sont des brins de bois, des bâtons très menus, faits en os ou en ivoire, ayant à peu près une longueur de sept à huit centimètres. Quarante, cinquante ou soixante de ces petits bâtons forment un jeu complet. Quatre pièces, appelées le *roi*, la *reine* et les *cavaliers*, se distinguent des autres par une petite tête. Deux joueurs, armés chacun d'un petit crochet, se placent en face l'un de l'autre. Celui que le sort a désigné pour commencer le jeu prend le paquet de jonchets dans sa main, l'élève à une petite hauteur et

le laisse brusquement tomber sur la table. Ils tournoient alors dans un mouvement d'ivrogne, comme dit Montaigne, et s'éparpillent, s'enchevêtrant les uns sur les autres en se séparant de la main. Le joueur, faisant alors usage de son crochet, capture les jonchets isolés, et essaye d'enlever, avec une prudence et une lenteur calculées, ceux qui sont les moins enchevêtrés les uns dans les autres. A cause de leur forme et de leur lourdeur, les pièces particulières désignées sous les noms de roi, reine et cavaliers offrent beaucoup de difficultés : aussi ont-elles une valeur plus grande que celle des autres jonchets. Si le joueur fait remuer, même légèrement, une pièce du jeu autre que celle qu'il veut en retirer, il perd le droit de continuer. L'adversaire joue alors jus-




LE BILBOQUET DES CONIBOS.

qu'à ce qu'un semblable méfait l'oblige au repos. Le premier joueur reprend, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien sur la table. Chacun compte ses points. Un jonchet ordinaire vaut un point; le roi, vingt points; la reine, dix; chaque cavalier, cinq. Celui qui a atteint le plus grand nombre de points gagne la partie.

Je ne sais au juste où remonte cet autre petit jeu d'adresse qu'on nomme *bilboquet;* mais, à coup sûr, il date de plus de trois siècles, puisque Rabelais le mentionne dans la liste des jeux auxquels se livrait Gargantua. De plus, les naturels du Nouveau Monde le connaissent, et nous avons eu, à plusieurs reprises, l'occasion de constater que presque tous leurs jeux provenaient de l'antiquité, ce qui ferait remonter fort loin l'origine du bilboquet.

D'après le capitaine Cook, les enfants des îles Sandwich prennent un bâton court garni d'une cheville épointée aux deux bouts, qui le traverse dans une de ses extrémités et déborde de chaque côté à peu près d'un pouce. Ils jettent en l'air une boule de feuilles vertes assujetties par des fils, et ils la saisissent avec la pointe de la cheville; puis, en donnant un soubresaut à cette cheville, ils la rejettent tout de suite, et, après avoir fait tourner le bâton, ils la rattrapent avec l'autre bout de la cheville. De cette manière, ils la ressaisissent tour à tour par les deux bouts, pendant un temps considérable, sans jamais la manquer.

Les Indiens Conibos jouent au bilboquet avec une tête de tortue qu'ils lancent en l'air et qu'ils rattrapent au bout d'un épieu.

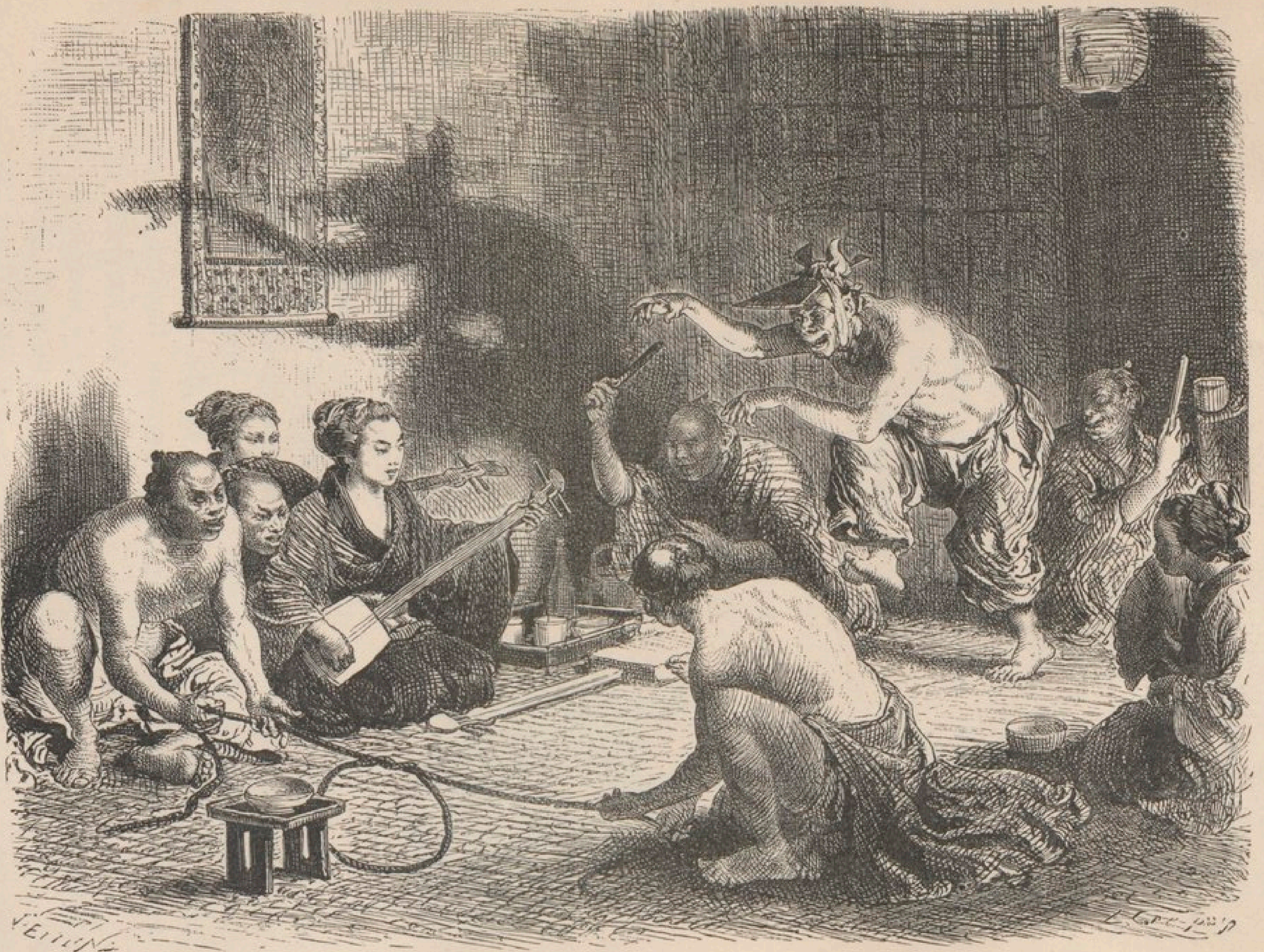
Chez nous, le bilboquet se compose d'une boule percée d'un trou et d'un bâ-



LE BILBOQUET A LA COUR DE HENRI III.

tonnet pointu d'un bout, plat ou concave de l'autre. Ces deux parties sont reliées entre elles au moyen d'un cordon souple et solide attaché par un bout au milieu du bâtonnet, et par l'autre à la boule, suivant l'axe du trou. L'adresse du joueur consiste à tenir le bâtonnet d'une main et à donner à la boule, qui pend librement comme un fil à plomb, une impulsion telle, qu'elle vienne tomber d'aplomb et se fixer soit sur la pointe, soit sur la partie concave, suivant le bout que lui présente le joueur.

Pour atteindre plus aisément ce but, les commençants tordent le cordon, ce qui donne à la boule un mouvement rotatoire la rendant moins sujette à se déranger de la perpendiculaire, et ils la font sauter en ligne droite. Les habiles dédaignent cet artifice et font décrire à leur boule une courbe gracieuse.



JEU DE MESSIRE KISTNÉ AU JAPON.

Dans son *Journal de Henri III*, le bon l'Estoile nous apprend que ce roi de France prisait si fort ce jeu, qu'il avait souvent un bilboquet à la main. Les courtisans l'imitèrent à l'envi, la ville suivit la cour, et ce jeu atteignit une vogue insensée. Le roi mort, il tomba en discrédit et resta oublié jusque sous Louis XV, où on le vit de nouveau gagner la faveur publique. Il la gagna si bien que les élégants se montraient partout tenant un bilboquet d'ivoire à la main; que les acteurs et les actrices se permettaient même d'entrer en scène agitant, avec plus ou moins de grâce, le jouet à la mode. Je me représente mal, je l'avoue, une tragédie de Racine avec accompagnement de bilboquets. Mais la mode est un tyran contre lequel le bon sens lui-même a bien de la peine à résister.

Les beaux jours du bilboquet s'évanouirent avec la monarchie. Un jeu aussi royaliste ne pouvait point manquer d'être proscrit. Il se vit honteusement remplacé, au commencement de la Révolution, par l'*émigrant*, dont le nom et l'origine viennent du grand mouvement d'émigration qui eut lieu à cette époque. L'émigrant se compose, je pourrais dire se composait, car aujourd'hui on ne le connaît plus guère, de deux disques de bois, d'ivoire ou de métal, réunis au centre par un petit boulon percé d'un trou, dans lequel on fixait un cordonnet à l'aide d'un nœud. Le joueur enroule ce cordonnet autour du boulon, saisit entre le pouce et l'index le bout resté libre, et laisse tomber l'émigrant, qui déroule le cordonnet dans sa chute et remonte au point d'où il est parti, en vertu de la force de rotation acquise. A l'aide d'un coup de main donné, avant que les derniers tours soient déroulés, on renouvelle la vigueur de l'impulsion, que détruiraient rapidement le frottement du cordonnet et la résistance de l'air, et l'on peut garder ainsi très longtemps l'émigrant en mouvement.


LE DIABLE.

Il n'y a donc pas grande adresse à ce jeu, partant peu d'intérêt, ce qui fait comprendre sa défaveur dès que les émigrés, en rentrant définitivement en France, lui retirèrent son actualité.

Le *diable*, qui succéda à l'émigrant avec une vogue plus grande encore, nous arriva de Chine. Il consistait en deux sphéroïdes creux, réunis par une courte traverse, que l'on faisait rouler librement sur une corde légèrement tendue et dont les extrémités étaient attachées à deux bâtonnets, tenus de chaque main. Lorsque le diable avait acquis un certain mouvement de rotation, le joueur écartait vivement les bras. La corde se tendait et envoyait le diable dans les airs. Le joueur le recevait tout ronflant sur sa

corde et le renvoyait de nouveau. Nos grand'mères jouaient au diable avec rage. La mode s'en mêla, on fit des diables de tous prix, et l'on ne rencontrait que des joueurs de diables dans les rues et dans les salons. Les maîtres avaient l'audace de jouer avec des diables en cristal. Mais, hélas! toutes les gloires s'évanouissent, et la jeunesse de la fin du dix-neuvième siècle ignore même le nom d'un jeu dont s'amusait fort la jeunesse de la première partie du même siècle.

Puisque le diable nous a ramenés à la Chine, je ne veux pas terminer cette étude sur les petits jeux d'adresse sans vous entretenir d'un jeu fort populaire au Japon, qu'on nomme *messire Kistné* ou *Renard*, et qui se joue aux veillées.

Un des assistants va chercher une longue corde, y fait un nœud coulant, la tient suspendue par un bout et remet l'autre extrémité à un camarade. Tous deux tendent la corde autant qu'on peut le faire, sans préjudice pour le nœud coulant. Derrière ce nœud on place un petit guéridon supportant un bonnet, une tasse ou tout autre objet, qui prend le nom de *rat*. Le renard, ou messire Kistné, comme disent les Japonais, étant l'animal le plus subtil de la création, doit enlever prestement le rat sans se laisser prendre au lacet. Si les gardiens du rat tirent trop tôt ou trop tard la corde tendue entre leurs mains, ils payent l'amende. S'ils tirent juste à point et attrapent le renard, ne fût-ce que par l'extrémité d'un doigt, c'est aux frais de ce dernier que chacun se livre à des libations triomphales de saki, et cela pendant tout le temps qu'il plaît aux assistants des deux sexes de jouir du spectacle de sa captivité.

Ce jeu, qui demande beaucoup d'adresse et de vivacité, pourrait bien, il me semble, avoir droit de cité dans notre pays. Je vous le recommande donc pour égayer les soirées automnales de la vie de château.

# LES OSSELETS

Les Trois Grâces du temple d'Élide. — Ce que signifiait le cadeau d'osselets dans l'antiquité. — Les coups de Chios, de Coos, d'Aphrodite, d'Euripide et de Stésichore. — La pentalitha. — Une peinture d'Alexandre d'Athènes. — Les dos, les plats et les creux. — Le puits, la passe, les râfles et la fricassée.

Le jeu des osselets remonte certainement à la plus haute antiquité, puisque nous les retrouvons dans la mythologie, au nombre des jeux auxquels se livraient Ganymède et Éros. De son côté, Homère nous montre l'ombre de Patrocle apparaissant à Achille endormi, et lui rappelant le jour où Ménécée l'amena vers lui, alors que, dans un mouvement de colère et en jouant aux osselets, il venait de tuer le fils d'Amphidamas. Une autre preuve de l'antiquité de l'osselet est dans la signification symbolique que lui donnaient les Grecs. Pausanias, faisant la description de statues représentant les Trois Grâces dans un temple d'Élide, dit : « *Elles tiennent l'une une rose, celle du milieu un osselet, la troisième un rameau de myrte.* » Le pourquoi de ces attributs est facile à conjecturer : les Grâces, compagnes ordinaires de Vénus, portent la rose et le myrte, emblèmes de la beauté, consacrés à cette déesse. Les osselets servent d'amusement aux jeunes garçons et aux jeunes filles, dont la vieillesse n'a pas obscurci le front.

D'autre part, Justin raconte qu'alors que Démétrius fut envoyé en exil dans l'Hyrcanie, on lui fit don d'osselets en or pour lui rappeler sa légèreté.

Le nom le plus répandu de l'osselet était *astragale*, d'où le titre d'*astragalisme* porté par le jeu d'osselets.

Bien que l'osselet soit, à proprement parler, un petit os qui se trouve dans la jambe de derrière des animaux, les Grecs se servaient souvent d'osselets artificiels fabriqués avec l'ivoire, le bronze, l'or ou d'autres matières précieuses; quelquefois on y coulait du plomb pour les rendre plus lourds. Ce sont les osselets plombés dont parle Aristote, usage conservé encore par les Turcs, et pouvant, suivant la façon dont ce plomb est coulé, favoriser aisément la tricherie, chère aux peuples orientaux.

L'osselet a quatre faces distinctes, de sorte qu'il présente un aspect différent aux yeux, suivant qu'il tombe sur l'une ou l'autre face. En grec comme en latin, chaque face portait un nom particulier, et avait une valeur numérique correspondante.

Le côté plan se nommait Chios ou le chien et valait un. Le côté tortueux, qui lui est opposé, se nommait Coos et valait six. De là le proverbe grec qu'on retrouve dans Aristophane : « Chios paraissant, il n'est pas permis de dire Coos. »

« Le côté concave, dit Uption, valait trois; le côté convexe ou Pranès comptait quatre. Le deux et le cinq n'étaient point représentés. Non seulement cette absence distinguait les osselets des dés, mais encore, à l'inverse de ceux-ci, les faces ne portaient aucune trace de nombre, attendu qu'on ne tenait pas compte des points amenés, mais de la signification du coup. »

« On jouait, dit Eustathe, avec quatre osselets. Les coups pouvaient se présenter au nombre de trente-cinq. Les uns tiraient leurs noms des dieux, les autres des héros, ceux-ci d'hommes illustres, ceux-là de femmes célèbres, d'autres d'événements, soit par louange, soit par moquerie. »

Il est aisé de se rendre compte des trente-cinq combinaisons en prenant les osselets et en considérant les trois positions sous lesquelles un coup peut se présenter :

1° Les osselets présentent tous une face différente;

2° Plusieurs, mais non tous, présentent une face différente;

3° Tous présentent la même face.

Par le même procédé, vous pourrez vous convaincre qu'avec trois osselets vous obtiendrez cinquante-six combinaisons, et vingt et une avec deux.

Selon Pollux, les coups se répartissaient en bons, mauvais et moyens. Leurs noms sont le plus souvent intraduisibles, sans doute parce qu'ils renferment une allusion dont le sens s'est perdu à travers les siècles. Cependant quelques-uns sont arrivés jusqu'à nous avec des explications qui nous servent à les comprendre.

Le plus célèbre et le meilleur est le coup d'Aphrodite, dans lequel chaque osselet présente une face différente. Ce coup, dans les repas, donnait la royauté. Il était d'usage, en effet, aux festins de désigner un roi, comme nous le pratiquons encore le jour de l'Épiphanie. Plutarque ne dit-il pas quelque part : « Dans les repas, quand on tirait les parts au sort et que le hasard ne favorisait pas Caton, il répondait à ses amis, qui le pressaient néanmoins de choisir, qu'il ne le devait, Aphrodite ne le voulant pas. »

Le coup le plus important après celui de Vénus, mais aussi le plus mauvais, est le coup de Chios ou du chien; c'est celui où tous les osselets présentent la face correspondante au numéro un.

D'ailleurs chaque coup avait un nom qui le faisait reconnaître au simple

énoncé, et recevait en outre une valeur arbitraire et toute conventionnelle. Ainsi le coup d'Euripide valait quarante, sans doute parce qu'il datait de l'époque où Euripide fit partie des Quarante, qui succédèrent à Athènes au gouvernement des Trente. Le coup de Stésichore représentait huit, par allusion aux huit pans du tombeau de ce poète, à Himère. Et ainsi des autres coups que la tradition ne nous a pas transmis.

Le jeu d'osselets, à peu près comme nous le jouons encore, portait le nom spécial de *pentalitha* ou jeu des cinq pierres. De petites pierres polies pouvaient, en effet, y remplacer les osselets. « On les jette en l'air, dit Pollux, et l'on cherche à les recevoir sur le revers de la main. Si l'on ne réussit qu'en partie, il faut reprendre, avec les doigts, les osselets tombés à terre. C'est surtout un jeu de femme. »

Parmi les monuments céramographiques pouvant nous donner une idée de ce jeu le plus complet et le plus célèbre, se trouve une peinture monochrome sur marbre, signée Alexandre d'Athènes, et conservée au Musée de Naples. Elle représente les cinq déesses : Latone, Niobé, Diane, Aglaé et Hiléœra. Au premier plan, Aglaé et Hiléœra jouent, suivant la mode des anciens qui se plaisaient souvent à représenter dans une action divers mouvements différents. Aglaé vient de terminer un coup, pendant que Hiléœra commence le sien. L'une et l'autre se servent de cinq osselets. De nos jours le nombre employé varie entre quatre au moins et six au plus. Nous désignons la partie convexe de l'osselet sous le nom de *dos*, la partie concave sous celui de *creux*, et nous nommons *plats* les autres faces.



LES OSSELETS.

Le premier exercice consiste à prendre tous les osselets d'une main, à les jeter en l'air et à les recevoir sur le dos de la main. Le joueur met ceux qu'il retient ainsi dans sa main gauche, à l'exception d'un seul, qu'il jette en l'air et qu'il reçoit de la main droite, pendant qu'il ramasse un à un et de la main gauche les osselets tombés sur le sol après le premier coup. Quand il les tient tous, il les dépose à terre, et doit les ramasser d'un seul coup de la main gauche, pendant que la droite exécute toujours la même manœuvre.

Ceci fait, et jetant toujours un osselet pour le recevoir de la main droite, le joueur lance les autres sur le sol; ils s'y éparpillent en prenant des positions différentes. Il faut alors qu'à chaque mouvement de la main droite continuant toujours son même exercice, la main gauche prenne un des osselets, étalés, et le place de manière qu'il présente le dos, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'ils aient tous reçu la position voulue.

Le même exercice se renouvelle pour les *creux* et pour les *plats*.

Viennent alors les difficultés. Le *puits* commence la série. Le joueur, après avoir procédé comme dans le premier exercice, place sa main gauche sur le sol, non à plat, mais arrondie, l'index et le médius se touchant par l'extrémité, formant un espace vide qui simule l'ouverture du puits. Pendant que cette main reste immobile, la droite lance un osselet en l'air, prend un de ceux posés sur le sol, le fait entrer dans le puits, et doit revenir assez à temps pour recevoir, avant qu'il touche terre, l'osselet lancé en l'air.

La *passe* diffère du puits en ce que l'index rejoint le pouce au lieu de toucher le médius.

Les *rafles* se composent de deux, de trois ou de quatre coups, suivant le nombre des osselets et les conventions des joueurs. Au premier coup, le joueur jette un osselet en l'air, et doit, pendant le temps qu'il remet à tomber, tourner du côté du plat un des osselets du jeu. Au second coup, il les relève tous l'un après l'autre pendant le même espace de temps. Au troisième coup, et toujours pendant le même temps, la main gauche doit mettre tous les osselets à plat.

Enfin la *fricassée*, le plus beau de tous les coups, demande beaucoup de sûreté dans le coup d'œil et une grande dextérité de mouvement. La main droite jette successivement en l'air un, deux, trois, quatre osselets, qu'elle doit tous recevoir, pendant que la gauche ramasse ceux restés sur le sol.

Ce jeu, très amusant et fort simple, conserve toujours son inaltérable jeunesse, et je mets en fait qu'il vivra bien encore autant de siècles que ceux qu'il a déjà vécus.

# DÉS ET DOMINOS

Palamède a-t-il ou non inventé les dés? — Du rôle que joue le nombre sept dans une question d'origine. — Un vers de la comédie des *Dieux* d'Aristophane. — Le trictrac cinq cents ans avant Jésus-Christ. — Une anecdote d'Agathias et un passage de Pétrone. — Les règles du trictrac. — Les dés patagonais et les dominos. — Principes fondamentaux de ce dernier jeu. — Les problèmes de dominos. — La prise de la Bastille et les dominos de Louis XVII.

Lorsqu'on ne peut découvrir l'origine d'un jeu, demeurez certains qu'on le dit aussitôt inventé par Palamède. C'est le génie de l'invention dans l'antiquité ce Palamède, et, comme on a toujours aimé à prêter aux riches, on lui prête la découverte de bien des choses connues avant lui ou après lui. Ce qui existe pour les dés.

Il y a tout lieu de présumer cependant que la naissance des dés date de plus loin. D'après Platon et Hérodote, ils auraient vu le jour sur la terre étrangère. Hyde, dans son histoire des jeux de hasard, soutient que leur nom grec, *cubos*, vient de l'arabe *càb* ou *càbe*, ce qui confirmerait cette opinion. Homère, il est vrai, ne fait pas mention de ce jeu, mais est-ce une raison suffisante pour en conclure qu'il n'existait pas de son temps?

Le dé des Grecs et des Romains était en tout semblable au nôtre : on en peut voir de nombreux échantillons dans les collections d'antiques du Louvre et de la Bibliothèque nationale. Les Romains le nommaient *tessera*, c'est-à-dire dont chaque face a quatre angles. Cependant les Orientaux en possédaient d'oblongs, et dans les collections égyptiennes nous en voyons affectant la forme de pyramides superposées, et dont les deux faces forment des triangles au lieu de carrés.

Des points numérotaient chaque face : « de telle sorte, dit Eustathe, que la somme des nombres placés sur les faces opposées soit égale à sept ».

Sept! Toujours le nombre mystérieux et divin de l'Orient, venant donner raison à ceux qui voient dans l'Asie le berceau du dé!

« Je me tiens près des dés, le cornet à la main, » dit Hernippe dans la

comédie des *Dieux* d'Aristophane, ce qui nous montre que déjà, à cette époque lointaine, on se servait d'un cornet pour jouer aux dés. Pour former un jeu, on prenait trois dés, ce que prouve le proverbe grec, « ou trois six ou trois as », qu'on peut interpréter par « tout ou rien ». Toutefois, au temps d'Hésychius, les Grecs commençaient à ne jouer qu'à deux dés.

Le jeu des dés, sur lequel d'ailleurs je ne veux pas insister, attendu qu'il n'est purement qu'un jeu de hasard, consiste à laisser les joueurs jeter alternativement les dés sur la table. Celui qui amène le plus haut point gagne l'enjeu.

Les anciens désignaient encore sous la simple épithète de jeu de dés ce qu'au moyen âge on nommait le *jeu des tables* et ce que nous appelons aujourd'hui le *trictrac*. C'est ainsi que, cinq cents ans avant Jésus-Christ, Agathias nous a légué une épigramme sur une partie de trictrac de l'empereur Zénon. Les détails qu'il donne ne laissent aucun doute sur la nature du jeu. A des époques plus rapprochées de nous, les Romains le désignèrent plus particulièrement par l'expression de *jeu des douze lignes*.

On employait, comme aujourd'hui, des dames de deux couleurs. « Un enfant, dit Pétrone, suivait avec une table de térébinthe et des dés de cristal, et je vis la chose du monde dénotant le goût le plus parfait : il avait des deniers d'argent et d'or au lieu de dames blanches et noires. »



PIÈCES DU TRICTRAC.

D'aucuns, dans les origines de toutes nos coutumes, si infimes qu'elles soient, se complaisent à rechercher le sens mythique. Ici il s'en trouve un parfaitement indiqué : le tablier est l'image du Cosmos ; les douze lignes représentent les douze signes du zodiaque ; les dés, sur lesquels figurent les sept points, les sept planètes; le cornet, le zénith d'où tout descend, bonheur et malheur.

Le *trictrac*, qui doit son nom à une onomatopée, se joue à deux personnes sur un tablier de bois divisé en deux compartiments carrés, séparés entre eux par une cloison. Les bords des tables sont percés de douze petits trous. Toutes les fois que l'on a gagné douze points, on plante un *fichet* dans un trou. Chaque joueur a quinze dames d'ivoire placées à sa gauche, et en main un cornet. Deux dés servent alternativement à chacun.

Le joueur qui joue jette les dés. S'il amène, je suppose, 3 et 4, il place une dame sur chaque flèche correspondant aux numéros 3 et 4 ou une dame sur la flèche correspondant au numéro 7 ; le second joueur prend les dés et joue. Les dames de chacun avancent ainsi les unes devant les autres, se pénétrant mutuellement. Quand toutes les dames d'un joueur sont passées dans la case où étaient empilées au début celles de l'adversaire, elles ne rentrent pas dans la case d'où elles sont sorties, mais le joueur qui les pos-

sède, au lieu de marquer avec elles les points qu'il amène, les retire du jeu, si toutefois elles sont placées sur des flèches correspondant aux points de ses dés.

Dès qu'un joueur a enlevé ainsi toutes ses dames, elles sont replacées comme au début, et la partie continue. Le but du jeu est de compter douze points. Autant de fois on marque douze points, autant de fois on gagne de trous. Celui qui gagne douze trous gagne la partie. La marque d'un trou entraîne la perte des points de l'adversaire, mais non les trous gagnés par lui.

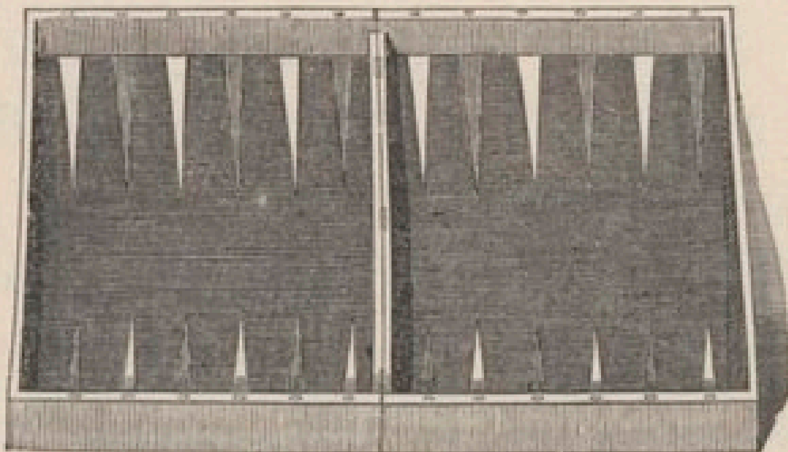


TABLE DU TRICTRAC.

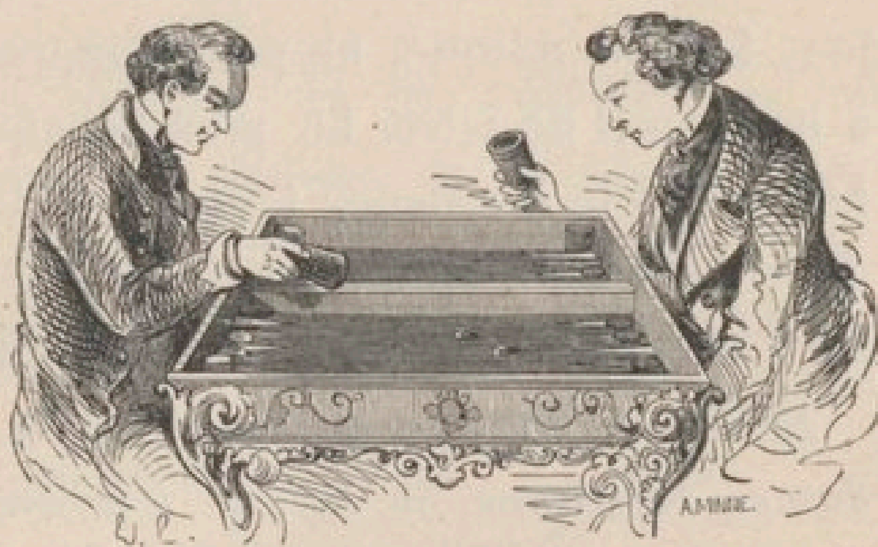
Les points se comptent lorsque l'on fait un des coups ou *jans* suivants :

1° *Jan de trois coups*. Il consiste à abattre au commencement d'une partie six dames en trois coups, c'est-à-dire à couvrir les flèches depuis la pile jusques et y compris la septième.

2° Si au commencement d'une partie, alors que l'on n'a que deux dames abattues, on amène un point qui permette de placer une de ces dames sur la douzième flèche de son côté et l'autre sur la douzième flèche de l'adversaire, dit *coin de repos*, on fait le *jan de deux tables*.

3° Le coin de repos est-il occupé par une dame de l'adversaire, le coup profite à ce dernier et se nomme *contre-jan de deux tables*.

4° Le joueur n'ayant abattu qu'une seule dame, a-t-il pris son coin de repos... il fait le *jan de Mézéas*, s'il amène un as lui permettant ainsi de prendre le coin de repos de l'adversaire.



LE TRICTRAC.

5° Si l'adversaire occupe ce coin, le coup prend le nom de *contre-jan de Mézéas*, et c'est l'adversaire qui marque le point.

6° Les six premières flèches couvertes chacune de deux dames constituent le *petit jan*, et le joueur peut encore marquer des points à chaque coup de dé qu'il pourra jouer sans rompre son petit jan.

7° Ce coup prend le nom de *grand jan* lorsque ce sont les six dernières flèches qui se trouvent couvertes. Tant que l'on peut jouer sans rompre ce grand jan, on compte encore des points.

8° Si ce sont les dix dernières flèches de l'adversaire que l'on couvre de deux dames, on a le *jan de retour*. On compte toujours des points autant de fois qu'on peut jouer le jan de retour.

9° Lorsque, grâce aux dés que l'on amène, on se trouve dans la possibilité

de conduire une dame sur une flèche occupée par une seule dame, on fait le *jan de récompense* et l'on dit *qu'on bat la dame de l'adversaire*. Si, possédant le coin de repos, on peut, avec une des dames qui y sont, passer le coin de repos vide de l'adversaire, on fait encore un jan de récompense.

10° Un joueur fait le *jan qui ne peut* toutes les fois qu'il pourrait avec une de ses dames passer une dame de l'adversaire placée sur une seule flèche, mais ne peut y arriver sans passer par une flèche sur laquelle son adversaire aurait deux dames. Ce coup profite à l'adversaire. D'ailleurs, si le joueur ne peut jouer les points que les dés amènent, il fait encore le jan qui ne peut.

Un *coin de repos* ne peut se prendre que par deux dames à la fois, mais de deux manières différentes : 1° par *puissance*, quand les points amenés permettraient de prendre le coin de repos vide de l'adversaire, 2° par effet, quand les points amenés permettent effectivement de le prendre.

Les dés jetés, il faut, avant de toucher à ses dames, regarder si l'on gagne ou si l'on perd quelque chose, car la règle veut que chaque dame touchée soit absolument jouée. Si, par une raison quelconque, on a besoin de toucher une dame sans la jouer, on doit, en la touchant, dire : *j'adoube*.

Si vous comptez mal vos points, l'adversaire vous envoie à l'*école* et marque à son actif les points en trop ou en moins comptés.

Les points que l'on gagne se marquent avec des jetons comme il suit : 2 points, devant la flèche de l'as; 4 points, devant la flèche du trois; 6 points, devant la flèche du cinq; 8 points, devant la flèche du six; 10 points, devant la flèche du huit; 12 points, on plante un fichet dans un trou de la bande.

Telles sont, aussi succinctement que possible, les règles du trictrac, car ce jeu, fort compliqué, ne peut s'apprendre qu'en le jouant. Il a donné naissance à beaucoup de jeux. Le plus répandu à l'heure présente est le *jacquet*. Son but consiste à amener toutes les dames dans la quatrième table, c'est-à-dire dans celle qui est la plus éloignée de la pile. Lorsqu'elles y sont amenées, on les lève au fur et à mesure des points que l'on tire.

Je citerai comme mémoire : le *revertier*, le *gammon* ou *toutes tables*, les *dames rabattues*, le *toc*, le *trictrac à écrire*, le *plein* et le *tournecase*.

Les Patagons emploient pour jouer aux dés de petits carrés d'os noircis d'un côté. Cette forme nous conduit tout naturellement au domino, qui paraît être vraisemblablement une dégénérescence du dé. Son origine s'enveloppe de mystère. Quelques savants la veulent grecque, d'autres chinoise, d'autres hébraïque. Quoi qu'il en soit, son nom semblerait prouver qu'on le regardait autrefois comme un jeu de grand seigneur ou *Dominus*.

Un jeu de *dominos* se compose de vingt-huit dés rectangulaires, noirs d'un côté, blancs de l'autre. Sur la face blanche sont marqués des points, de chaque côté d'une ligne divisant les grands côtés en parties égales. Chaque

case présente un nombre de points fixe, qui s'associe à lui-même, ou à l'un des autres nombres compris entre le blanc et le six. Par exemple, on a : six blanc, six as, six deux, six trois, six quatre, six cinq, six six ou double-six, ou bien, trois blanc, trois as, trois deux, double-trois, etc., etc.

Bien que le nombre des joueurs soit illimité, on joue le plus souvent à deux, à trois ou à quatre.

Le but de ce jeu, qui offre un certain charme par la variété infinie de ses combinaisons, consiste à placer tous ses dominos, ou du moins la plus grande partie, en obligeant l'adversaire à en conserver le plus possible en main, afin que le nombre des points qui lui restent soit supérieur au nombre des points des dominos que l'on garde.

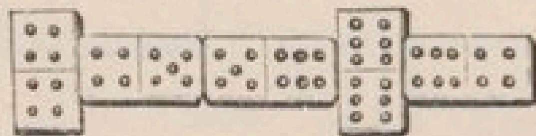
Les doubles se posent en travers. Celui qui a le double-six pose le premier. A son défaut, le double-cinq a la pose et ainsi de suite. On doit toujours répondre au point demandé, c'est-à-dire poser un deux contre un deux, un six contre un six, etc.

Les principes du jeu peuvent se résumer ainsi :

1° Deviner la composition du jeu de l'adversaire.

2° Jouer de préférence sur le domino de l'adversaire, car, s'il pose un nouveau point, c'est généralement dans l'intention d'ouvrir un débouché aux dominos qui l'embarrassent.

3° Éviter, ayant de gros dés en main, de laisser fermer le jeu.



DOMINOS.

On peut se servir des dominos comme d'une sorte de jeu de patience en cherchant à les assembler dans différentes combinaisons. C'est un véritable problème qu'on se pose.

En voici un exemple :

Disposer les vingt-huit dominos, qui forment un jeu complet, en un rectangle ayant quatre doubles aux angles, en dehors, et divisés en douze carrés, soit deux carrés de blancs, deux carrés d'as, deux carrés de deux, deux carrés de trois, deux carrés de quatre, deux carrés de cinq et deux carrés de six.

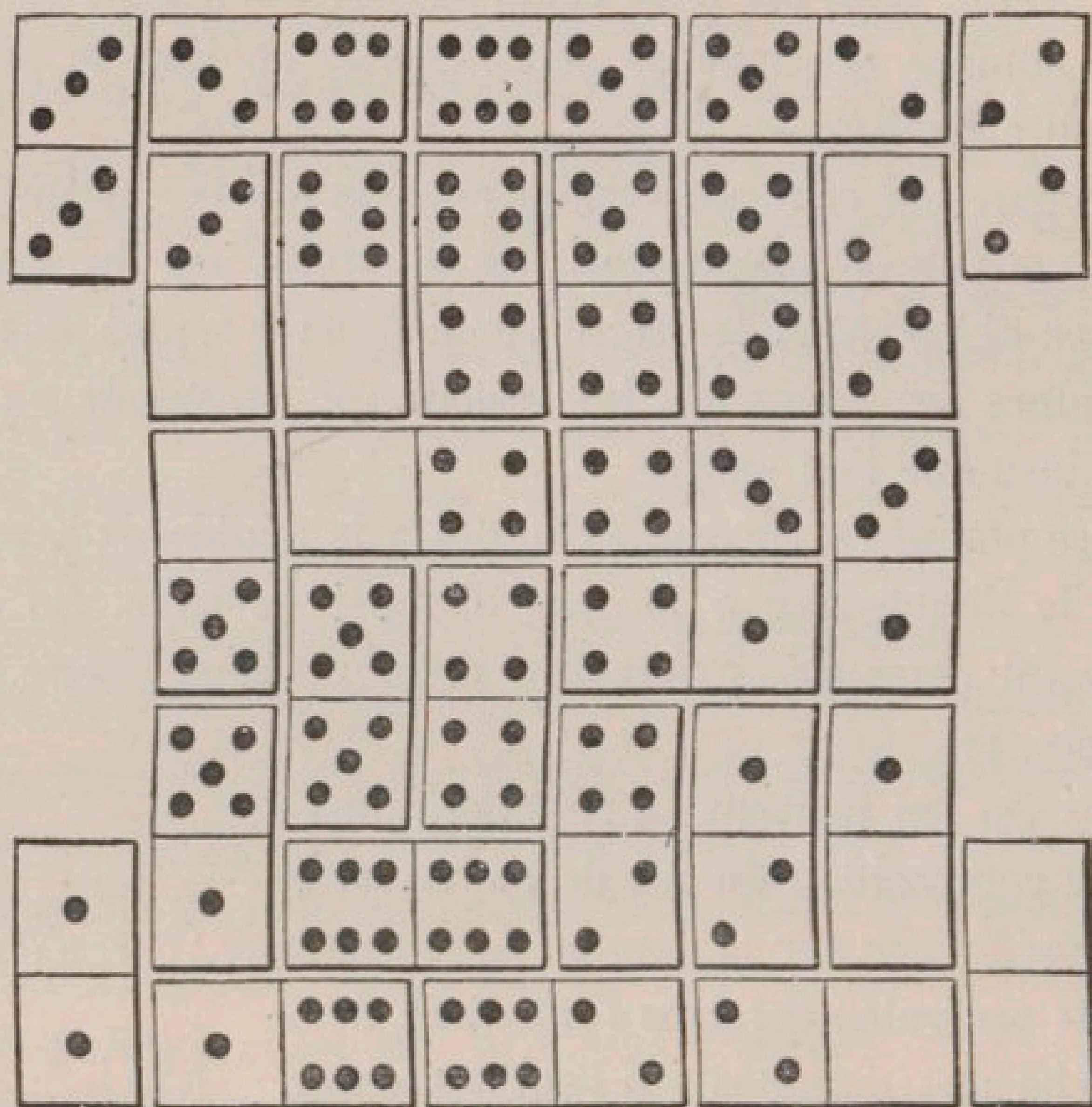
La figure suivante donne la solution de ce problème.

Je terminerai ce chapitre des dominos par une petite anecdote.

Il y aura quelque cent ans bientôt, il s'était formé à Paris un régiment de tout jeunes gens sous le nom de *Royal Dauphin*. Le 21 mars 1791, ce régiment entra aux Tuileries, défila devant la reine et lui demanda la permission de présenter au dauphin un jeu de dominos fabriqué par les soins du citoyen Palloy, entrepreneur de la démolition de la Bastille.

« C'était un chef-d'œuvre d'art, dit un journal de l'époque, la boîte était d'une seule pièce, les dés étaient faits avec le marbre des chambranles qui avaient orné la cheminée de De Launay. Sur le revers de chaque domino on

lisait une lettre d'or. Ces lettres assemblées formaient *Vivent le Roi, la Reine et le Dauphin!* Les enfants allèrent trouver le jeune prince au jardin, manœu-



PROBLÈME DE DOMINOS.

vrèrent devant lui, et le petit Palloy présenta la boîte en récitant le quatrain qui était dessus en lettres d'or :

De ces affreux cachots, la terreur des Français,
Vous voyez les débris transformés en hochets;
Puissent-ils, en servant aux jeux de votre enfance,
Du peuple vous prouver l'amour et la puissance. »

L'histoire rapporte que Louis XVII n'eut jamais de goût pour ces dominos et ne les réclamait pas quand l'envie lui prenait de faire une partie : ce qui n'est franchement pas difficile à comprendre.

# JEUX DE CARTES

De l'invention des cartes à jouer. — De leur signification. — Époque de leur apparition en France. — L'histoire apprise par les jeux de cartes. — Leur fabrication. — La bataille. — Le bog. — Le vingt et un. — Le whist. — Un mot de M. de Talleyrand.

Avant de passer en revue les quelques jeux de cartes qui peuvent convenir à la jeunesse, je crois utile de dire quelques mots sur l'histoire des cartes.

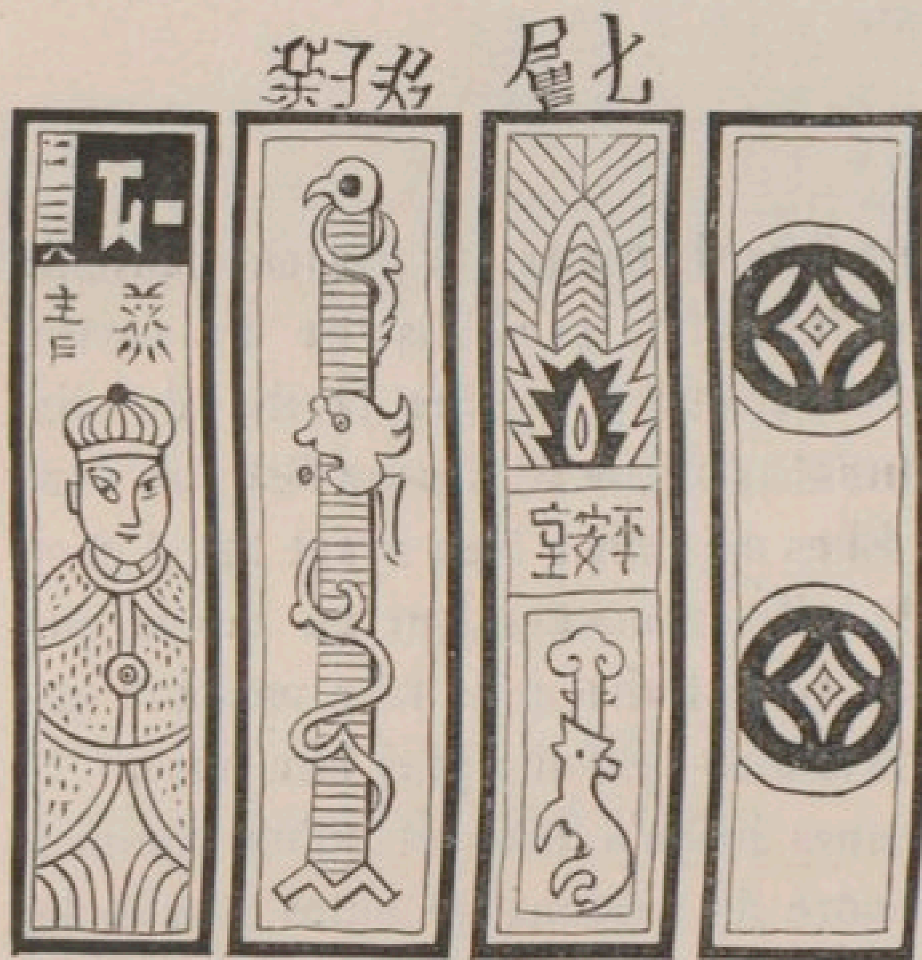
N'en déplaise à l'érudition du Père Ménestrier, célèbre jésuite du dix-septième siècle, les cartes à jouer ne furent pas inventées pour distraire dans sa démence le malheureux Charles VI. Elles existaient bien avant lui. A n'en croire que le conteur Polydore Virgile, elles remonteraient au moins aux Lydiens, qui les auraient inventées pour se distraire de la faim pendant une extrême disette. A tout prendre, cette invention remonte plus loin encore. Si l'on considère les anciennes cartes venues jusqu'à nous et qu'on nommait *tarots*, il devient impossible de se défendre de reconnaître entre elles et les échecs certains rapports qu'on ne peut décemment attribuer au hasard. Tous deux sont jeux de combat et représentent plus ou moins les manœuvres militaires. En effet, sur les tarots du quinzième siècle, dont nous possédons quelques échantillons, se trouvent figurés le *fou*, les *cavaliers* et la *tour*, dite aussi *maison de Dieu*. On y voit encore la *Mort*, montée sur le cheval de l'Apocalypse, et qui devait certainement, par son apparition, produire le résultat de l'*échec et mat*.

Une autre remarque d'ailleurs vient plaider presque victorieusement en faveur de cette origine orientale : le jeu de tarots est entièrement établi sur des combinaisons du nombre sept, le nombre par excellence que l'Orient a toujours considéré comme sacré. Ainsi un jeu complet se composait de soixante-dix-huit cartes, dont il faut extraire le fou, marchant seul et complètement indépendant; reste donc à soixante-dix-sept, qui n'est que le onzième multiple de sept. Ce jeu se subdivisait lui-même en deux parties, vingt et un atouts particuliers et symboliques; or, vingt et un est le troisième

multiple de sept, et cinquante-six autres tarots, soit le huitième multiple de sept, comprenant quatre rois, quatre reines, quatre cavaliers, quatre valets et quarante points de l'as au dix.

Les cartes ont donc eu vraisemblablement même berceau que les échecs. Les Chinois, qui les tiennent en haute estime, les ont connues de bonne heure; puis elles s'introduisirent en Grèce, en Italie, en Espagne, de là en France, sous les manteaux troués de cette race nomade, qui n'a ni feu ni lieu, ne semble remonter à aucune crigine, et que nous désignons depuis des siècles sous l'épithète de bohémiens.

L'instant de leur apparition en France se trouve parfaitement délimité entre deux ordonnances royales; la première, signée de Charles V, datée de 1359, prohibe plusieurs jeux de hasard, sans mentionner les cartes. La seconde, émanée du prévôt de Paris, en 1397, « défend aux gens de mestier de jouer les jours ouvrables à la paume, à la boule, aux dés, aux *cartes* et aux quilles ». C'est donc dans cette période de trente-huit ans qu'elles s'introduisirent en France et probablement dans les premières années de cette période, puisqu'elles se trouvaient tellement répandues, vers la fin, qu'on se crut obligé de les proscrire.



CARTES CHINOISES.

En tout cas elles possédaient leurs grandes lettres de naturalisation sous Charles VI, car l'histoire nous montre ce pauvre fou charmant ses heures de solitude en jouant aux cartes avec Odette de Champdyver. Grâce au pinceau de Jacquemin Gringonneur, elles affectèrent aussitôt une allure toute nationale, accentuée par le brave Étienne de Vignoles, dit la Hire, qui, pour éluder une ordonnance royale défendant tous les jeux pouvant distraire le peuple des exercices militaires, s'avisa d'inventer le *trèfle* figurant la garde d'une épée, le *carreau* le fer d'une flèche d'arbalète, le *pique* la lance d'une pertuisane, le *cœur* la pointe d'une flèche, les *as* l'argent pour la paye des troupes.

Participant aux métempsycoses des êtres et des choses, si souvent répétées dans notre capricieux pays, les cartes varièrent à l'infini, et l'on peut lire dans la variation des jeux de cartes la succession de nos révolutions aussi fidèlement que dans des mémoires. Toutes contemporaines sous Charles VII,

elles deviennent chevaleresques sous François I^er^, antiques sous Henri III, chasseuses sous Charles IX, guerrières sous Henri IV, aimables au commencement du règne de Louis XIV, gastronomiques à la fin, philosophiques, libérales et égalitaires sous la première République. David lui-même dessina les modèles. Molière, La Fontaine, Voltaire et Rousseau remplacèrent les rois; les quatre vertus, Prudence, Justice, Tempérance et Force, tinrent lieu des reines; les valets, transformés en républicains, se nommèrent : le porteur de pique, le fantassin, l'artilleur, le cavalier. Sous l'Empire, elles se firent impériales avec des Joséphines et des Napoléons de cœur, et sentimentales sous la Restauration avec les quatre couleurs, rose, cœur, lis et pensée. Après avoir subi tous ces avatars, leur dernière transformation les ramena à notre jeu actuel. Les rois y représentent les quatre grandes monarchies : judaïque avec David, grecque avec Alexandre, romaine avec César, française avec Charlemagne. Les dames y rappellent les femmes célèbres du règne de Charles VII. Judith, c'est Isabeau de Bavière, la reine mère; Argine, anagramme de *Regina*, Marie d'Anjou; la belliqueuse Pallas y personnifie Jeanne d'Arc, et Rachel la belle Agnès Sorel. Les valets sont tous des preux : le fameux Ogier le Danois; Lancelot, le héros du roman du chevalier du Lac; Hector, le célèbre Troyen, et La Hire, l'ingénieux transformateur des tarots en cartes vraiment françaises. Espérons que cette notation restera désormais inamovible.



VERTU RÉPUBLICAINE.

Les cartes, d'abord dessinées et enluminées à la main, coûtèrent des prix fous; on vit Visconti, duc de Milan, payer jusqu'à mille cinq cents pièces d'or (environ quinze mille francs) un seul jeu peint par son secrétaire Marziani de Tortone. La découverte de la gravure en taille de bois, en 1423, vint diminuer ces prix et vulgariser les cartes. La plus ancienne carte gravée que nous possédions est un roi de carreau issu d'un jeu de Charles VII et dont nous donnons un fac-similé.

Les cartes se faisaient ordinairement en carton. Celles de Charles VI ont un millimètre d'épaisseur. On en fabriqua en cuir pour les soldats. En 1534, les Espagnols, pendant l'expédition de Floride, se servaient de cartes

ainsi fabriquées. Sous Henri II, elles étaient brodées en satin blanc, et Louis XIV jouait avec des cartes sculptées sur nacre.

Aujourd'hui la fabrication des cartes à jouer a acquis un développement considérable et reste soumise à une réglementation très sévère, sous le rapport du fisc, qui détermine le timbre à apposer, la forme des bandes et enveloppes à mettre sur chaque jeu. L'introduction et l'usage des cartes fabriquées à l'étranger sont prohibés, attendu qu'ils feraient un tort considérable au rendement de l'impôt.



VALET DE CHARLES VI.

Il résulte d'une statistique publiée par la Direction des contributions indirectes, que le montant des droits perçus pendant 1883 en France sur les cartes à jouer s'est élevé à deux millions trois cent soixante-deux mille quatre-vingt-six francs, dépassant ainsi de vingt-quatre mille quatre cent quarante francs le chiffre atteint pendant l'année 1881.

Il faut trois sortes de papiers pour fabriquer les cartes à jouer. Au milieu se place le papier dit *tracé* : on recouvre ce papier, d'un côté, par le papier *cartier*, tantôt blanc ou de couleur unie, bleu, jaune ou rose, tantôt taroté, c'est-à-dire moucheté de dessins variés, et, de l'autre, par le papier *pot* sur lequel se peignent les différentes figures.

On appelle *têtes* les cartes où sont représentés des rois, des dames et des valets, et *points* celles qui ne sont marquées que de simples cœurs, carreaux, trèfles et piques, de l'as au dix.

L'impression des têtes ne peut se faire que dans les bureaux de la régie; mais l'enluminure des figures et celle des points se fait chez les cartiers. Elle s'opère avec des cartons découpés et des couleurs à la gomme.

L'enluminure achevée, les cartes sont séchées avec soin et passées au

savon, ce qui leur donne du brillant et les fait glisser plus facilement les unes sur les autres. On les redresse ensuite en les soumettant à la presse; enfin on les taille pour les égaliser et on les assemble.

On comptait en France, en 1879, trente-neuf fabricants et treize mille quatre cent vingt-deux marchands de cartes à jouer. En 1882, il y avait soixante fabricants et treize mille neuf cent onze marchands.

Mon intention n'est pas ici de décrire et de donner la réglementation de tous les jeux de cartes. Ils sont nombreux d'abord, et beaucoup, par leur caractère aléatoire, ne me semblent nullement nécessaires à l'éducation de la jeunesse, qui ne doit connaître que les jeux pouvant lui fournir du plaisir, et non lui donner des passions. Je m'en tiendrai donc essentiellement à ceux qui constituent un passe-temps en famille.



ROI DE CARREAU DU JEU DE CHARLES VII.

La *bataille*. — Son nom même et la composition d'un jeu de cartes sembleraient indiquer que ce jeu possède la priorité sur les autres jeux. Il se joue à deux. Un des joueurs mêle les cartes d'un jeu complet (soit 52 cartes), fait couper et les distribue une à une à son adversaire et à lui-même jusqu'à épuisement du paquet. Chacun ramasse son tas sans en déranger l'ordre, le côté du papier cartier en dessus. Celui qui n'a pas donné les cartes joue le premier en tirant la première carte de son jeu, qu'il retourne sur la table. L'autre joueur en fait autant. La plus forte emporte la plus faible. L'as a le plus de valeur. Viennent ensuite le roi, la dame, le valet, etc., jusqu'au deux.

Quand les deux joueurs retournent en même temps chacun une carte de même valeur, quelle que soit la couleur, il y a *bataille*. Aucun ne relève. Le jeu continue. La plus forte carte sortie gagne la victoire. Les paquets épuisés, on recommence avec les tas formés par les levées, et la partie dure ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes de l'un des joueurs passent dans la main de l'autre.

Le *bog*. — On prend un carton circulaire divisé en six compartiments égaux et distincts. Sur l'un on écrit le mot *bog*. Sur les cinq autres, en

commençant par la droite, on dessine le roi de carreau, le dix de cœur, le valet de trèfle, l'as de carreau, la dame de pique. On place ce carton au centre de la table autour de laquelle s'asseyent les joueurs. On peut jouer jusqu'à dix à ce jeu. De trois à six joueurs on se sert d'un jeu de piquet. Au delà de ce nombre, il faut un jeu entier.

Comme j'aurai souvent à revenir sur ces expressions, je vous dirai tout de suite que les jeux que l'on vend se divisent en jeux *entiers*, jeux d'*hombre* et jeux de *piquet*.

Les *jeux entiers* comprennent cinquante-deux cartes, les points allant, dans une même couleur, de un ou as jusqu'à dix, et les trois têtes, valet, dame et roi; soit treize cartes, qui, multipliées par les quatre couleurs, font bien cinquante-deux.

Les *jeux d'hombre* sont les jeux entiers desquels on a retranché les dix, les neuf et les huit. Ce qui porte le nombre total de leurs cartes à quarante. Ce jeu est fait pour jouer la partie d'hombre, jeu national en Espagne. Les Espagnols sont grands joueurs et jouent aux cartes comme les Italiens à la mourre et les Anglais au cricket. Ils jouent en tous lieux et à toute heure du jour. L'herbe d'un pré ou le sable d'une grève, ou le pavé d'une rue, leur sert de tapis. A la ville, à la campagne ou sur les côtes, on rencontre constamment des joueurs accroupis.

Les *jeux de piquet* ne renferment que trente-deux cartes. Ce sont des jeux entiers, d'où l'on a extrait les six, les cinq, les quatre, les trois et les deux.

Ceci posé, reprenons notre partie de bog.

Avec cinq joueurs on prend un jeu de piquet. On retire les quatre sept et un huit, et l'on donne cinq cartes à chacun. A quatre on retire quatre sept et deux huit et l'on distribue huit cartes à chacun. A six on ne retire rien et chacun reçoit cinq cartes. Dans ces trois cas, deux cartes restent au talon.

Avec le jeu complet on ne retire rien et l'on donne à chacun sept cartes s'il y a sept joueurs; six s'il y en a huit, et cinq s'il y en a neuf ou dix.

Quatre chances favorables se présentent au joueur : le bog, le misti, le brelan simple et le brelan carré. Deux cartes semblables constituent le *bog*. Le valet de trèfle, joint à deux cartes de même valeur, forme le *misti*. Trois cartes semblables font le *brelan*, quatre donnent le *brelan carré*. Les cartes gardent la même valeur que pour la bataille. Les bogs et les brelans composés de cartes plus élevées l'emportent sur ceux d'une valeur inférieure. Dans le cas où deux joueurs ont un bog de même valeur, le premier en cartes fait seul valoir le sien.

Le donneur, la distribution faite, retourne la première des cartes du talon et peut, à sa volonté, l'échanger contre une des cartes de son jeu. En commençant par le premier en cartes, chacun annonce alors s'il veut *boguer*, c'est-à-dire concourir au bog en faisant un enjeu quelconque, supérieur d'au




MARINIERS ESPAGNOLS JOUANT AUX CARTES.

moins un jeton à la première mise, soit deux jetons fournis par chaque joueur à la case du tableau qui se trouve devant lui; le donnant met sur la case du bog. Le premier joueur boguant fait son enjeu; les autres joueurs boguant parlent à tour de rôle et doivent tenir au moins un enjeu égal. Les enjeux faits, les boguants abattent leurs jeux. Celui qui a la plus forte combinaison ramasse le bog et les enjeux de ses adversaires. Alors le premier en cartes en jette une à son choix en citant sa valeur et sa couleur. Celui qui a la carte immédiatement supérieure, et dans la même couleur, la jette. Et ainsi de suite. Si cette carte demeure au talon, le joueur recommence à sa guise. Tout joueur qui abat une carte correspondant à une carte du tableau relève l'enjeu qu'elle porte. Le premier qui a jeté sa dernière carte est le gagnant et ramasse tous les enjeux restant sur le tableau.

Le *nain jaune* n'est qu'une variété du bog.

Le *vingt et un* est un des plus agréables passetemps de famille, attendu que beaucoup de joueurs peuvent y prendre part. Chacun d'eux reçoit au préalable un certain nombre de jetons et de fiches, la fiche valant, je suppose, dix jetons. On tire au sort qui sera le banquier. Chaque joueur, le banquier excepté, place devant soi son enjeu. Le banquier prend le jeu, le mêle, fait couper et distribue une carte à chacun en commençant par la droite. Il fait deux tours. Tous les joueurs ont donc ainsi deux cartes.

Le premier joueur à la droite du banquier prend alors la parole. Si la somme des points de ses deux cartes s'approche assez de vingt et un, il *s'y tient;* s'il la trouve trop faible, il demande *cartes*. Le banquier lui en donne une, deux, s'il en demande encore. S'il dépasse vingt et un, il *crève* et abandonne son enjeu au banquier. L'as vaut un ou onze au choix de chaque joueur et suivant les besoins de son jeu. Les figures valent dix, les autres cartes le nombre de points qu'elles portent.

Quand tous les joueurs ont parlé, le banquier en prend à son tour ou s'en tient à son premier point, puis il abat son jeu. Tous les autres l'imitent. Le banquier paye alors la mise de tous ceux qui ont un point plus élevé que le sien. En revanche, il reçoit la mise de tous ceux dont le point reste plus faible.

Si, en prenant des cartes, le banquier crève, il paye tous les joueurs qui n'ont pas crevé avant lui.

Si un joueur a un point semblable à celui du banquier, ils se *payent en cartes*, c'est-à-dire que le banquier ne paye rien et que le joueur ne reçoit rien.

Tout joueur qui dans ses premières cartes a *vingt et un d'emblée* reçoit le double de sa mise, à moins que le banquier ne se trouve dans le même cas. Le joueur est payé en cartes, mais les autres joueurs doivent au banquier le double de leur mise respective. Si le banquier n'a pas vingt et un

d'emblée, c'est au joueur qui a ce point que reviennent les doubles mises des autres.

Une banque reste dans les mains d'un joueur un certain nombre de tours, désignés d'avance.

A côté de ces jeux de famille, il en est un très beau, tout de calcul, par conséquent d'un haut intérêt, et qui nous est arrivé d'Angleterre vers la fin du règne de Louis XV. Son nom même indique toute l'attention qu'on doit apporter à le jouer, c'est le *whist*, qu'on peut traduire en français par *chut*. L'imprévu des combinaisons, résultant de l'ignorance où chaque joueur se trouve de la combinaison du jeu du partenaire dont il partage la chance, lui donne une saveur particulière.

Le whist se joue avec deux jeux entiers servant alternativement et à quatre personnes, deux contre deux. Le sort décide du choix des places et des partenaires. On étale pour cela les cartes sur la table, à l'envers. Chacun en prend une et la retourne. Celui qui amène la plus forte choisit sa place, la carte qui, par sa valeur, se trouve après désigne le partenaire. La désignation des autres joueurs est faite de la même façon, et ils se mettent également en face l'un de l'autre. Puis on convient de la valeur des fiches et du nombre de celles dites de consolation que l'on paye en sus de celles gagnées par les levées. Ce nombre se compose ordinairement de quatre fiches.

Ces préliminaires réglés, le jeu commence, c'est-à-dire qu'il faut gagner deux parties de suite, sinon on en fait une troisième dite *la belle*. La partie complète se nomme *rubber* (robre).

Le donneur fait couper et distribue les cartes une à une en commençant par la gauche, jusqu'à épuisement complet du jeu, en ayant soin de retourner la dernière, qui constitue l'atout. Cette carte doit rester à découvert sur le tapis jusqu'à ce que la première carte du second coup soit jouée. Le donneur reprend alors cet atout et le remet dans son jeu.

Pendant qu'un joueur donne, son partenaire bat le second jeu et le place à sa droite, c'est-à-dire à la gauche de l'adversaire qui doit faire la donne après son partenaire.

Le joueur placé à gauche du donneur joue le premier. Le camp qui fait plus de six levées marque deux points par levée faite en sus des six premières. Celui qui a les *honneurs*, c'est-à-dire l'as, le roi, la dame et le valet, marque deux points s'il en a trois, et quatre s'il les a tous. Le premier camp qui marque dix points gagne la partie.

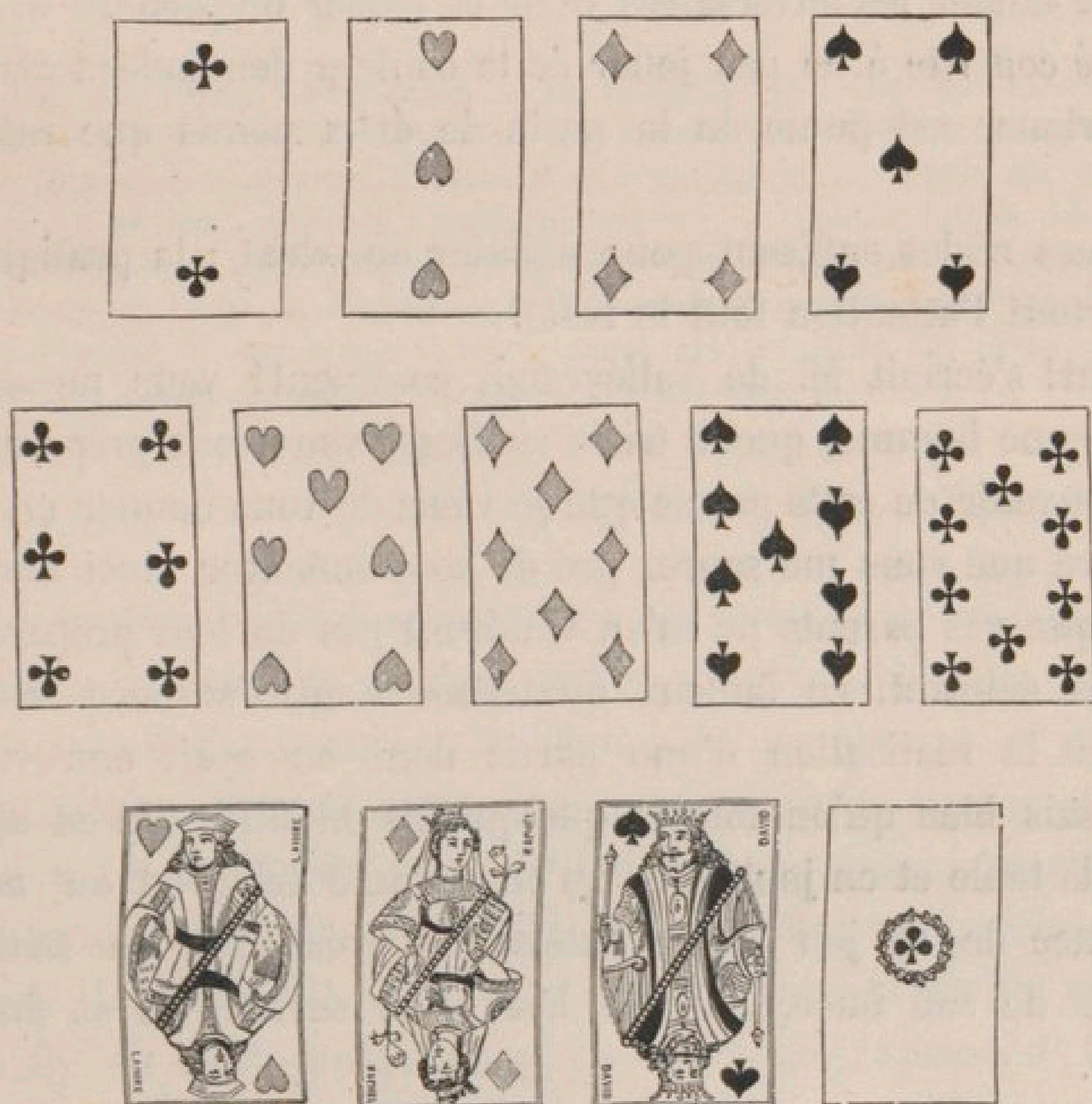
Deux points gagnés s'indiquent par quatre jetons mis sur deux piles. Quatre points par quatre jetons mis en ligne. Six points par trois jetons en ligne, et le quatrième au milieu et au-dessus de la ligne. Si on le met au-dessous et au milieu, on a la marque de huit points. A dix points on

démarque et l'on indique par des fiches l'avantage obtenu. Une fiche pour un gain simple, deux fiches pour un gain double, trois fiches pour un gain triple.

Le gain simple existe quand les adversaires ont eux-mêmes marqué six ou huit points; double, quand ils n'en ont marqué que deux ou quatre; triple, s'ils n'ont rien marqué.

Si l'un des camps fait toutes les levées, ce qu'on nomme *chelem*, chaque perdant doit payer à l'adversaire six fiches, plus les six fiches de consolation.

Sans vouloir entrer dans les détails des milliers de combinaisons qu'offre



CARTES MODERNES.

le whist, je tiens cependant à vous indiquer quelques règles d'une application constante.

L'as, considéré comme la plus basse carte dans le tirage des cartes, devient au contraire la plus forte dans le courant du jeu.

On demeure obligé de fournir à la couleur tant qu'on en a. Si l'on n'en possède plus, on peut couper ou se *défausser*, c'est-à-dire donner d'une autre couleur, généralement, celle dont on se voit le moins pourvu, afin de pouvoir couper dès qu'on en jouera.

Lorsqu'on se trouve le second à jouer, qu'une couleur est demandée pour la seconde fois, et qu'on n'en possède pas, on peut couper, mais jamais si c'est

la troisième demande de la couleur, à moins d'être sûr que la carte de cette demande soit maîtresse. Dans le premier cas, on indique franchement son jeu au partenaire; dans le second, on lui laisse la latitude de couper s'il n'en a pas, ou de prendre s'il est maître.

Le second en cartes doit toujours donner sa plus faible et le troisième sa plus forte. On *invite* son partenaire à jouer dans une couleur où l'on est maître lorsque étant premier en cartes on en abat une de cette couleur d'une valeur inférieure au sept. Au-dessus on peut considérer la carte jouée comme ne constituant pas une invite. Lorsqu'on a la *fourchette* dans une couleur, c'est-à-dire le roi et la dame, il vaut mieux ne jamais attaquer dans cette couleur pour laisser les adversaires venir et tâcher de prendre le roi.

La *renonce* consiste à ne pas jouer de la couleur demandée lorsqu'on en a. Cette inadvertance est punie de la perte de deux points que marquent les adversaires.

Ces quelques règles suffisent pour débuter au whist : la pratique, l'intelligence et surtout l'attention font le reste.

« Comment! s'écriait M. de Talleyrand, comment! vous ne savez pas le whist! Ah! jeune homme, quelle triste vieillesse vous vous préparez! »

C'est en souvenir de cette parole que je viens de vous donner un aperçu du whist. J'espère que vous me saurez gré de vous ménager ainsi une vieillesse agréable, et que vos parents ne m'en voudront pas de leur préparer un quatrième le cas échéant, ce fameux quatrième dont l'absence maudite empêche souvent la réalisation d'une partie dont on avait entrevu tous les charmes. Je sais bien qu'on tourne quelquefois la difficulté en abattant un des jeux sur la table et en jouant ce qu'on nomme le *whist ou mort;* mais la connaissance de ce jeu abattu enlève au whist, par ce seul fait, une grande partie de son intérêt, de sa beauté et surtout de sa finesse toute diplomatique.

# ÉCHECS ET DAMES

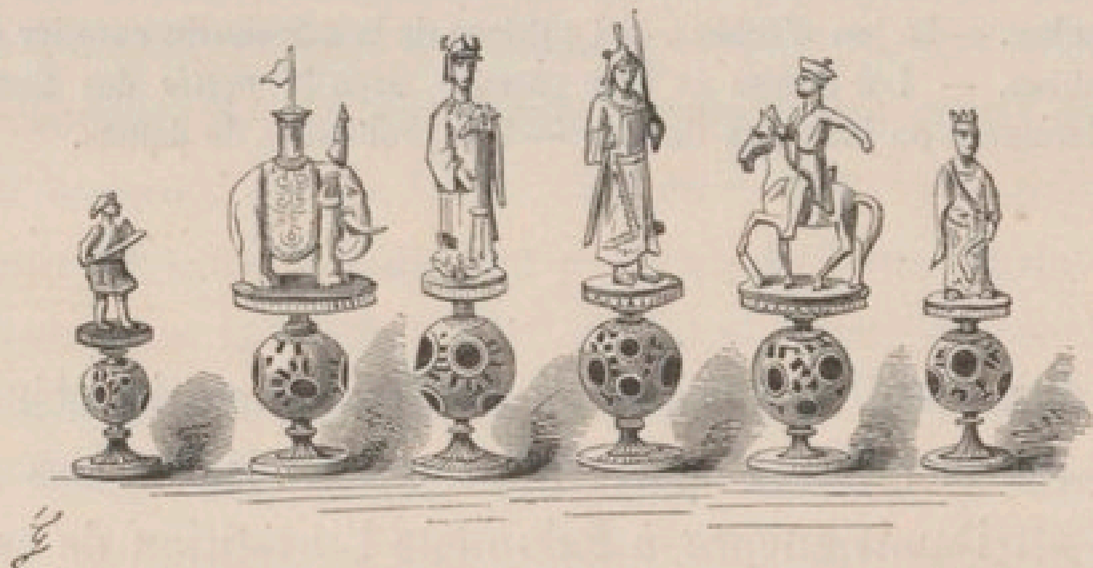
Le brahmane Sissa et le prince Chêch-Rama. — La multiplication fantastique d'un grain de blé. — La rivière, variété chinoise du jeu d'échecs. — Les grands joueurs. — Les présents de Haroun-al-Raschid et du Vieux de la Montagne. — Dissertation étymologique sur le nom des pièces de l'échiquier. — Explications fantaisistes du chancelier Pasquier. — Un bon mot de Louis le Gros. — L'échiquier rembourré de Louis XIII et les tendances de Charles XII. — L'androïde du baron Wolfgang de Kempelen. — Le jeu d'échecs. — Le thème de la marche du cavalier et ses variations. — Les problèmes d'échecs. — Les dames et leur parenté avec la *pettie* des Grecs et les *latronculi* des Romains. — Comment on joue aux dames. — Les problèmes de dames.

On peut lire dans le *Dictionnaire des étymologies* de Ménage à combien de suppositions les érudits se sont livrés sur l'origine des échecs. Cependant la majorité attribuait encore à Palamède l'invention de ce jeu. En 1617, don Pietro Carina entreprit même de prouver cette origine dans un immense in-folio. Ce fut Fréret qui, le premier, par une remarquable et savante dissertation, lue devant Louis XV, en pleine Académie, démontra l'origine tout indienne de ce jeu et en attribua la gloire au brahmane Sissa, ministre du rajah Chêch-Rama. Ce souverain, atteint d'une véritable folie de fatuité, croyait qu'il était tout et que son royaume ne pouvait marcher sans lui. Sissa résolut de lui prouver le contraire, c'est-à-dire que sa puissance n'existait que par son peuple et ses soldats. Pour ce faire il imagina le jeu d'échecs où le roi, s'il n'a pas autour de lui ses sujets fidèles, reste sans force pour attaquer comme pour se défendre. Chêch-Rama apprit le jeu, le goûta, en démêla toute la portée philosophique, changea de conduite et voulut récompenser royalement l'intelligent brahmane en lui laissant le choix de sa récompense.

Interrogé, Sissa répondit humblement qu'il désirait recevoir un grain de blé pour la première case de l'échiquier, deux pour la seconde, quatre pour la troisième et ainsi de suite en doublant sur chaque case le nombre de la case précédente. Le roi rit beaucoup de la modicité de la demande, et ordonna à un de ses ministres de faire le calcul. L'échiquier a soixante-

quatre cases. Or, le compte fait, il arriva que le nombre des grains de blé s'élevait au chiffre respectable de dix-huit quintrillions quatre cent quarante-six quatrillions sept cent quarante-quatre trillions soixante-treize billions sept cent neuf millions cinq cent cinquante-un mille six cent quinze, ce qui formerait une couche de dix mètres d'épaisseur sur une surface de cinq mille sept cent cinquante kilomètres carrés, égale à quatre-vingt-deux fois l'emplacement occupé par la ville de Paris dans l'enceinte de ses fortifications.

Chêch-Rama cessa de rire. Quant à la valeur monétaire du cadeau, on peut facilement l'évaluer. Un myriagramme de blé moyen contient environ deux cent soixante-un mille grains de blé, ce qui porterait à soixante-dix trillions six cent soixante-dix-sept billions cent quatre-vingts millions trois cent cinquante-neuf mille quarante myriagrammes le poids de blé demandé par Sissa. Si l'on évalue à deux francs le myriagramme de blé, on obtiendra



ÉCHECS CHINOIS.

la jolie somme de cent quarante-un trillions trois cent cinquante-quatre billions trois cent soixante millions sept cent dix-huit mille quatre-vingt-huit francs.

Chêch-Rama, et pour cause, fit banqueroute à sa parole.

De l'Inde le jeu d'échecs fut importé en Chine par des missionnaires bouddhistes vers le deuxième siècle de notre ère. Il y conquit rapidement la grande faveur qu'il conserve encore de nos jours. Seulement les pièces et la marche du jeu ne sont pas absolument semblables aux nôtres. Les Chinois ont même des variétés nombreuses et fort intéressantes des échecs. L'une d'elles surtout est très en vogue : nous pourrions l'appeler le *jeu de la rivière*.

Voici d'ailleurs ce que rapporte à ce sujet M. Choutzé dans la relation de son voyage au nord de la Chine :

« L'échiquier chinois est traversé d'un côté à l'autre par une bande de la largeur d'une rangée de cases. Cette bande s'appelle *ho* (rivière) ; elle partage l'échiquier en deux camps de trente-deux cases chacun. Les pièces sont sim-

plement des disques de bois noirs et blancs; sur chacun d'eux est tracé le caractère de son nom. Les pièces ne se placent pas sur le centre de la case, mais au point d'intersection des lignes qui circonscrivent les cases, en sorte que, bien que l'échiquier n'ait que huit cases de largeur, chaque rangée peut cependant contenir neuf pièces. Le *tsiang* (général), correspondant à notre roi; deux *sse* (ministres), correspondant à notre fou français; deux chevaux et deux *tche*



JOUEURS DE RIVIÈRE EN CHINE.

(chars), correspondant chacun à notre dame; deux *cesiang* (éléphants), correspondant à peu près à nos tours, telles sont les pièces occupant la première ligne.

« Sur la seconde, devant chaque cheval, se tient un *pao* (canon). Le canon peut sauter par-dessus les autres pièces : il faut même qu'entre lui et la pièce qu'il attaque il y en ait une troisième qui serve d'affût. Ainsi, quand

le *tsiang* (notre roi), couvert par une pièce de son jeu, est attaqué par un canon, il se débarrasse de son attaque en se mettant à découvert, car de cette manière il prive le canon de son affût.

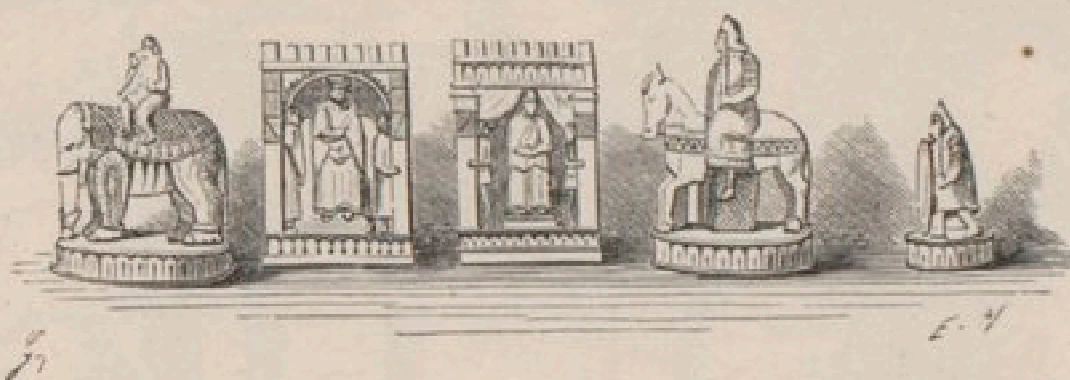
« Cinq *ping*, fantassins ou pions, occupent les intersections impaires de la troisième ligne. Il n'y a donc de pions ni devant les ministres, ni devant les canons.

« Parmi les pièces, il en est qui ne peuvent traverser la rivière, comme étant destinées à la défense. »

De la Chine le jeu d'échecs se propagea en Asie, et les Arabes l'emportèrent dans leurs conquêtes.

Le premier jeu d'échecs dont nos annales fassent mention fut envoyé à Charlemagne par le calife Haroun-al-Raschid, et conservé longtemps au trésor de Saint-Denis. Un autre jeu, qu'on peut voir au Musée de Cluny, fut envoyé à Saint-Louis par le Vieux de la Montagne, le célèbre chef de la secte des Assassins. Il est tout en cristal.

Les pièces de ces échiquiers ne ressemblaient point aux nôtres et se rappro-



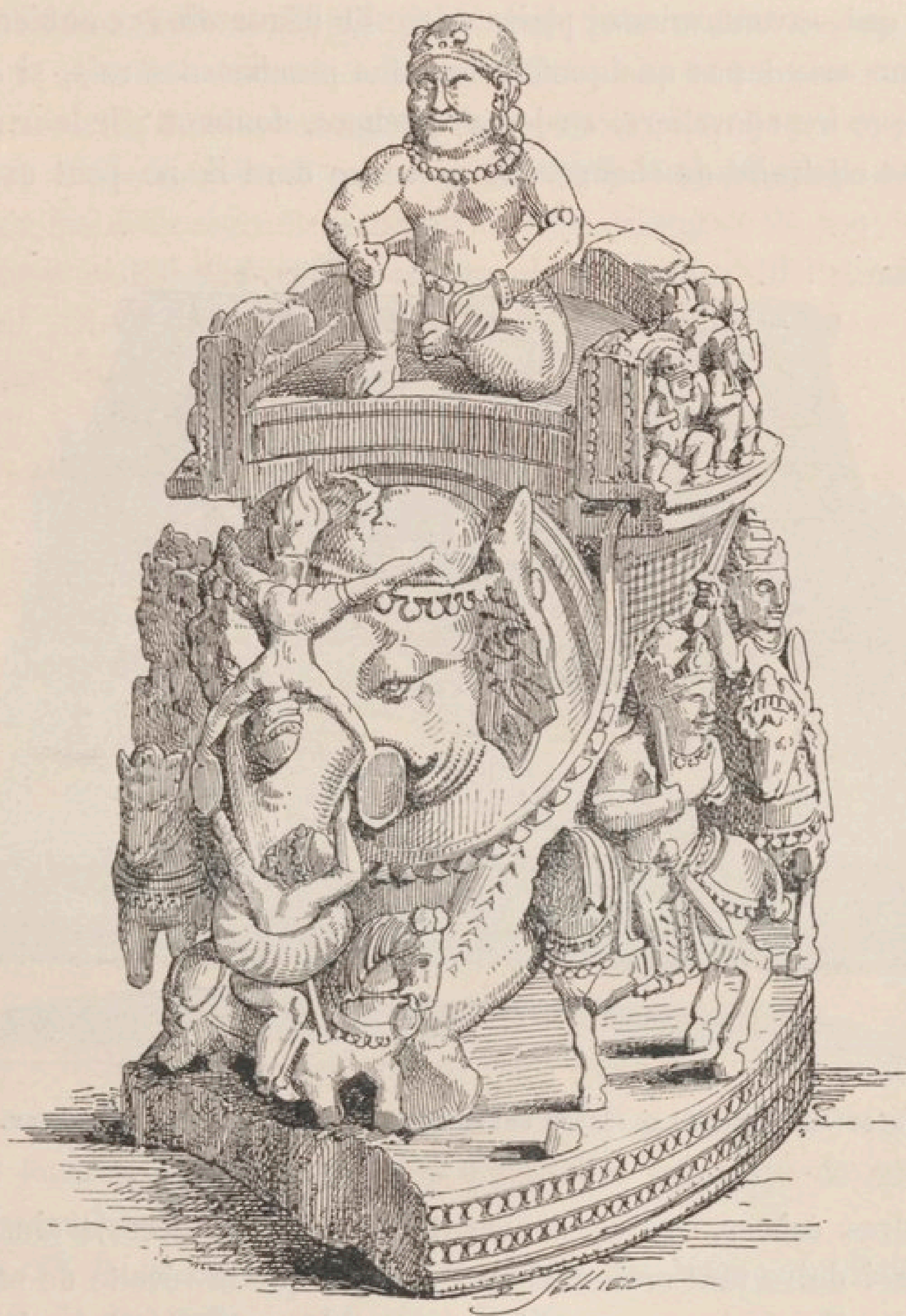
ÉCHIQUIER DE HAROUN-AL-RASCHID.

chaient beaucoup plus certainement, les premières surtout, des pièces créées par l'inventeur. Étant donné d'ailleurs le but de l'invention, on comprend mal la dénomination de certaines pièces de notre échiquier. Comment admettre, en effet, que des fous et des dames jouent un rôle important sur les champs de bataille? En Orient, notre dame, ou reine, porte encore le nom de vizir, *ferz*. Cette pièce, dans le *Roman de la Rose*, est nommée *fierge*, d'où l'on a fait sans doute *vierge*, puis dame ou reine. Dans l'Inde, notre fou n'est autre qu'un éléphant sur lequel combattent des archers. Il se nomme *fil*. De *fil* on a vraisemblablement fait *fol* par transcription, et par conséquent *fou*.

Un chameau monté par un homme armé, en Orient, remplace la tour, et de son nom *rokh* on fait le verbe *roquer*, exprimant un mouvement particulier de cette pièce. Ce n'est donc qu'abusivement, et par ignorance des origines, que nous avons substitué aux vizirs et aux éléphants des dames et des fous. La fameuse expression *échec et mat* est tout aussi mauvaise, car la conjonction *et*, étant de trop, la rend absolument incompréhensible. *Echec*

vient du mot persan *schah*, roi, *mat*, de l'arabe, *mata*, tuer : il faudrait donc dire *échec mat*, roi tué, le roi est mort. On en trouve la preuve dans l'expression italienne *sacco-mato*, et l'expression espagnole *xaque mate*, qui sont toutes les deux la traduction littérale d'*échec mat*.

Dans ses *Recherches des origines de la France*, le chancelier Pasquier,

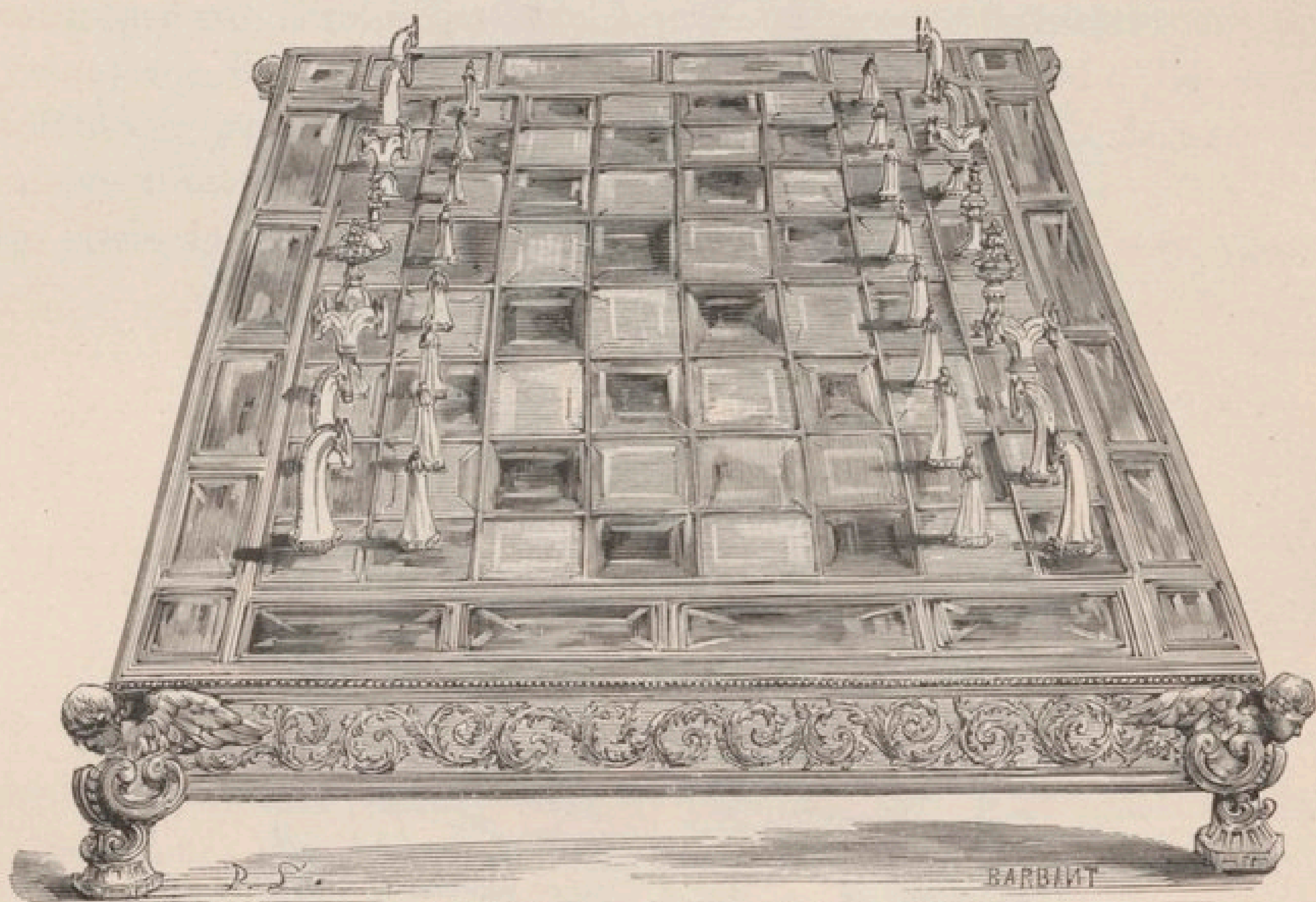


TOUR DE L'ÉCHIQUIER DE CHARLEMAGNE.

prenant à la lettre les noms tout français des pièces de l'échiquier, essaye d'une façon fort subtile d'expliquer la pensée de l'inventeur :

« Et certes, dit-il, qui conque fut inventeur de ce jeu, je vous le pleuvirai pour très grand philosophe, je veux dire pour un personnage, lequel, sous cet esbat d'esprit, a représenté la vraie image et pourtraicture de la conduite des rois. Il y a un roi et une dame, assistés de deux fous, qui font

leur route de travers et après eux deux chevaliers; et, au bout de leur rang, deux rocs, que l'on appelle autrement tours; car aussi entre tour, roque et roquette il n'y a pas grande différence. Devant eux il y a huit pions qui sont pour aplanir la voie, comme enfants perdus. Que voulut nous représenter ce philosophe? Premièrement, quant aux fous, que ceux qui s'approchent le plus près des rois ne sont pas les plus ordinairement sages, ainsi ceux qui savent mieux plaisanter. Et néanmoins combien que les chevaliers ne soient pas quelquefois les plus proches des rois, si est-ce que, tout ainsi que les chevaliers, au jeu des échecs, donnant par leur saut échec au roi, il est contraint de changer de place (ce dont il ne peut exempter en




ÉCHIQUIER ENVOYÉ A SAINT LOUIS PAR LE VIEUX DE LA MONTAGNE.

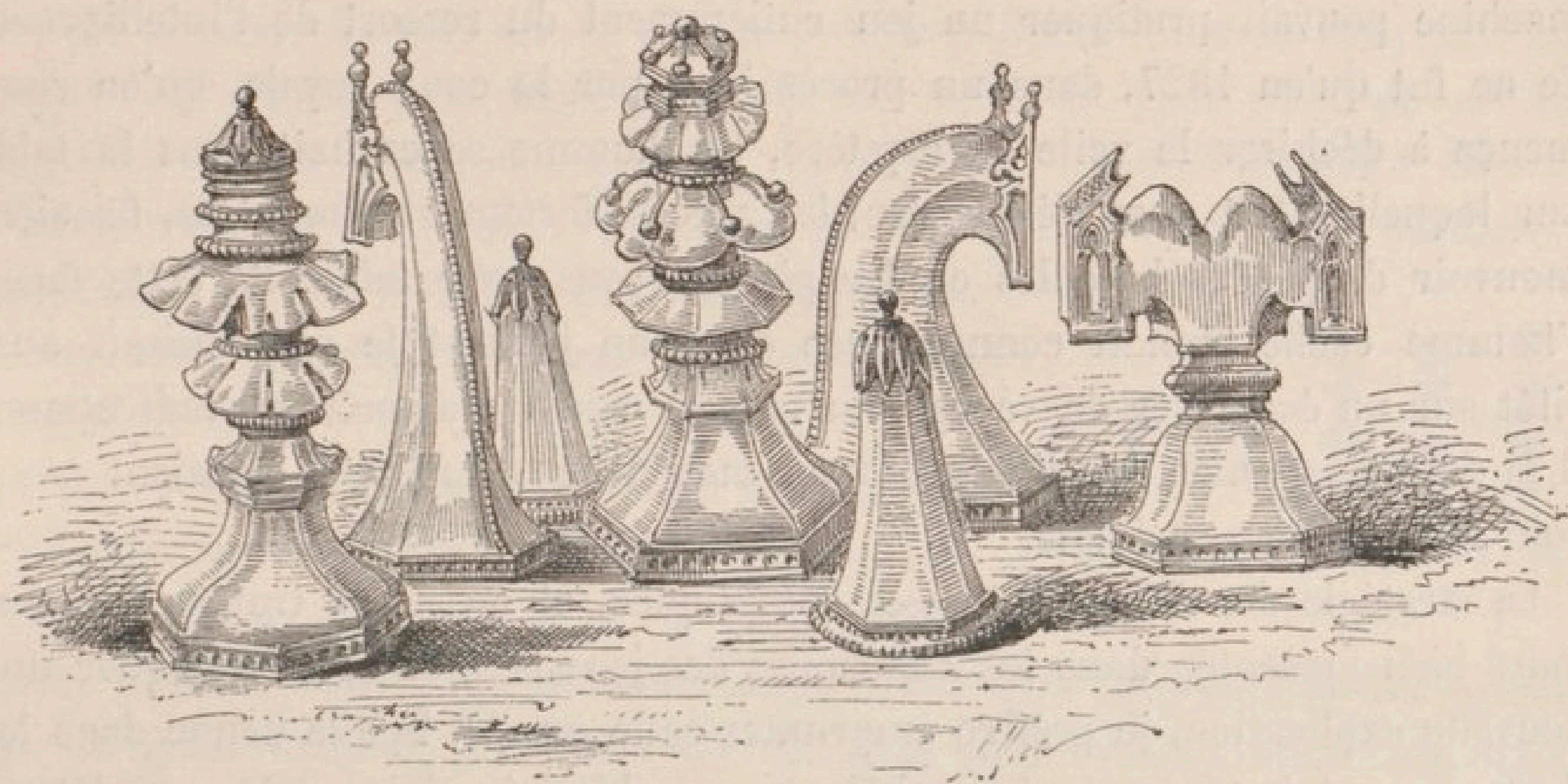
tous les autres échecs, en se couvrant de quelques pièces); ainsi n'y a-t-il rien qu'un roi doive tant craindre, en son État, que la révolte de sa noblesse; d'autant que celle du menu peuple se peut aisément étouffer; mais en l'autre il y va ordinairement du changement de l'État. Quant aux tours, ce sont les villes fortes qui servent, à un besoin, de dernière retraite pour la conservation d'un royaume. Il vous représente un roi qui ne se démarche que d'un pas, pendant que toutes les autres pièces se mettent tant sur l'offensive que la défensive pour lui, afin de nous enseigner que ce n'est point à un roi, de la vie duquel dépend le repos de tous ses sujets, de s'exposer à toutes heures aux hasards des coups, comme un capitaine ou simple soldat, voire que sa conservation lui permet de faire un saut extraordinaire de sa cellule

en celle de la tour, comme en une place forte et tenable contre les assauts de son ennemi. Mais surtout faut ici peser le privilège qu'il donna à la dame de pouvoir prendre tantôt celle des tours; car, pour bien dire, il n'y a rien qui ait tant d'autorité sur les rois que les dames, dont ils ne sont honteux de se publier serviteurs. »

Charlemagne et Louis le Gros aimaient passionnément les échecs. Ce fut ce dernier qui à la bataille de Brenneville, alors qu'un soldat anglais saisissait la bride de son cheval, en criant : « Le roi est pris ! » répondit en pourfendant le malheureux : « Tu ne sais donc pas qu'aux échecs on ne prend jamais le roi! »

Tamerlan s'adonnait à ce jeu avec une telle fureur, qu'il chercha à en compliquer les difficultés et fit construire un échiquier de cent dix cases.

François I^er^ et Rabelais raffolaient de ce jeu. Louis XIII l'aimait tant, qu'il



PIÈCES DE L'ÉCHIQUIER DE SAINT LOUIS.

y jouait même en voiture. Il se servait alors d'un échiquier rembourré dans lequel se fichaient les pièces armées d'aiguilles, prototype de nos échiquiers de voyage moderne.

Charles XII le pratiquait également. Après la défaite de Pultawa, ce fut même la seule distraction qu'il prit à Bender.

« Si les petites choses, dit un de ses historiens, peignent les hommes, il est permis de remarquer qu'il faisait toujours marcher le roi : il s'en servait plus que des autres pièces, aussi perdait-il toutes les parties. »

On peut citer encore, parmi les joueurs célèbres, Voltaire, Rousseau, Frédéric le Grand, le chanteur Philidor, et, plus près de nous, Stanton, le comte de la Bourdonnais et Alfred de Musset, pour m'arrêter avant les célébrités contemporaines.

Il paraît qu'entre Brunswick et Halberstadt il existe un village où depuis

un temps immémorial, et sans qu'on en puisse donner la raison, les plus simples paysans sont de consommés joueurs d'échecs. Ce village se nomme Strœpke ou Strobeck.

Les échecs passionnent tellement certaines natures, que des Sociétés d'amateurs s'adressent réciproquement des défis, d'un pays à un autre, et s'entr'envoient par le télégraphe l'indication des coups joués.

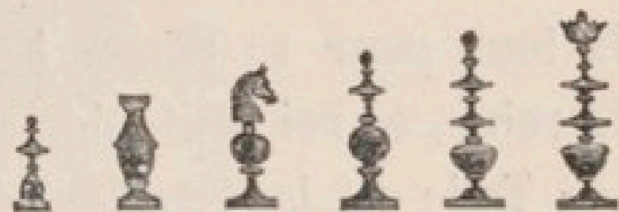
En 1760, un Hongrois, le baron Wolfgang de Kempelen, construisit un androïde joueur d'échecs. Cet automate excita la curiosité de toute l'Europe et fut acheté par Frédéric le Grand. A la mort de ce monarque, l'androïde fut démonté et abandonné dans un coin du palais. Napoléon I^er^ l'ayant découvert dans ses conquêtes le fit réparer et lutta avec lui. Dès lors l'automate joueur d'échecs recommença sa petite promenade dans les capitales de l'Europe, sans que personne pût arriver à comprendre comment une simple machine pouvait pratiquer un jeu entièrement du ressort de l'intelligence. Ce ne fut qu'en 1827, dans un procès jugé par la cour royale, qu'on commença à déchirer le voile du mystère. Un homme se cachait dans la table sur laquelle était posé l'échiquier; les pièces, fortement aimantées, faisaient mouvoir de petites bascules en fer placées sous cette table. De cette façon l'homme caché prenait connaissance du coup joué et le reproduisait aussitôt sur un échiquier de voyage. Sa riposte calculée d'après ces indications, il la faisait exécuter par l'automate au moyen de ressorts qui faisaient mouvoir ses bras et ses doigts.

La stratégie des échecs est assez compliquée, et on ne la trouve pas toujours bien présentée dans les Académies des jeux. Plutôt que de risquer une nouvelle explication, je préfère emprunter celle que M. Belèze donne dans les *Jeux des adolescents*, parce qu'elle me semble très claire, très complète et bien à la portée de la jeunesse.

« Les échecs, dit-il, se jouent sur une table ou surface carrée que l'on nomme *échiquier*, et qui est divisée en soixante-quatre cases alternativement blanches et noires : il y a donc trente-deux cases noires. Les pièces, nommées *échecs*, sont au nombre de trente-deux, seize blanches et seize noires. Ces seize pièces en forment huit grandes et huit petites. Les huit petites, toutes de la même forme et d'une valeur égale, s'appellent *pions*. Les grandes, inégales en valeur et différentes de formes, sont le *roi*, la *reine* ou la *dame*, les deux *fous*, les deux *cavaliers*, les deux *tours*.

« Deux joueurs se placent en face l'un de l'autre de chaque côté de l'échiquier, de manière que chacun d'eux ait à sa droite la case blanche angulaire, c'est-à-dire qui forme angle. L'un prend les pièces noires, l'autre les pièces blanches, et chacun d'eux s'occupe de l'arrangement de ses pièces, qui doivent être placées dans l'ordre suivant sur la première ligne ou bande, qu'on appelle *base* de l'échiquier : les deux tours dans les cases angulaires,

l'une à droite, l'autre à gauche; les cavaliers à côté des tours, et les fous à côté des cavaliers. Il reste donc deux cases sur cette ligne : le joueur qui a les pièces noires met le roi sur la case blanche et la reine sur la case noire ; celui qui a les pièces blanches fait le contraire, c'est-à-dire qu'il donne au roi la case noire et à la reine la case blanche. Les huit pions se placent, sur la seconde ligne ou bande de l'échiquier, un par case. Ils prennent le nom de la pièce devant laquelle ils se trouvent placés. Ainsi on appelle pion du roi celui qui est devant le roi; pion de la reine, celui qui est devant la reine; pion du fou du roi, celui qui est devant le fou du roi; pion du cavalier du roi, celui qui est devant le cavalier du roi; enfin, pion de la tour du roi, celui qui est devant la tour voisine du roi. On applique de semblables dénominations aux pions qui sont placés devant les mêmes pièces correspondantes de la reine. De plus, chaque case, en ligne droite, prend le nom de la pièce qui se trouve sur la première ligne. Ainsi la case où l'on place le roi s'appelle première case du roi; celle du pion placé devant le roi est la seconde case du roi; celle qui se trouve immédiatement devant ce pion, troisième case du roi; et celle qui est au-dessus de cette dernière, quatrième case du roi. Il en est de même des autres cases placées en ligne directe devant chaque pièce.


PIÈCES DE L'ÉCHIQUIER MODERNE.

« Les pions marchent suivant les bandes perpendiculaires aux bases de l'échiquier; ils avancent toujours vers ou dans le jeu de l'adversaire, et ne reculent jamais. Au premier coup, c'est-à-dire la première fois qu'on joue un pion, celui-ci peut faire un ou deux pas, avancer d'une ou deux cases, selon que le joueur le juge à propos; mais, après le premier coup et pendant tout le reste de la partie, il ne peut avancer que d'une case à l'autre. Quand un pion arrive à la limite extrême de l'échiquier, où étaient placées au début les grandes pièces de l'adversaire, il est damé, c'est-à-dire qu'il acquiert la valeur d'une dame, et dès lors il peut parcourir l'échiquier, en ligne droite et en diagonale, soit en ne faisant qu'un pas à la fois, soit en en faisant plusieurs et même en parcourant la ligne entière d'un seul coup.

« Les tours marchent en ligne droite ou carrément, de droite à gauche, de gauche à droite et de haut en bas; elles peuvent faire un ou plusieurs pas à la fois, et aller d'un seul coup d'une extrémité à l'autre de l'échiquier, si le chemin est libre. La tour est, après la dame, la pièce la plus importante du jeu.

« Les cavaliers marchent obliquement, de trois cases en trois cases, de telle sorte qu'ils quittent une case blanche pour se placer sur une case noire, une case noire pour se placer sur une case blanche. Ils ne marchent

jamais autrement, et ne peuvent faire ni plus ni moins de chemin d'un seul coup; mais ils ont le privilège de sauter par-dessus les pièces qui se trouvent sur leur passage.

« Les fous avancent obliquement et peuvent s'arrêter dans chaque case des diagonales de la ligne qu'ils occupent, quand aucune pièce du jeu ne s'y oppose. Ils avancent et reculent à volonté.

« La reine ou la dame a une marche semblable à celle des tours et des fous. Elle se meut dans tous les sens, sans pouvoir toutefois imiter la marche des cavaliers; elle va en ligne droite, obliquement; elle avance et recule, franchit toute la longueur des lignes, lorsque rien ne s'y oppose. C'est la pièce la plus importante du jeu.

« Le roi marche comme la reine, en ligne droite, obliquement; comme elle, il avance, il recule; mais avec cette différence qu'il ne peut faire qu'un seul pas à la fois. Cependant il y a une circonstance dans laquelle le roi peut faire deux pas : c'est quand l'espace entre lui et une tour est libre, et que ni lui ni cette tour n'ont encore été joués : cela s'appelle *roquer*, et voici comment cela se pratique. Si l'on roque du côté des pièces du roi, on avance la tour à la case du fou du roi, et celui-ci (le roi) saute par-dessus la tour pour se placer à la case de son cavalier; si l'on roque du côté de la reine, le roi saute également et va se placer à la case du fou de la reine.

« Telle est la marche générale des pièces dont se compose le jeu d'échecs.

« Ici, comme du reste dans tous les exercices du corps ou de l'esprit, il faut pratiquer pour devenir habile. Les règles seules doivent être bien connues, parce qu'elles forment un code généralement admis et qui fait loi partout.

« Voyons donc quelles sont les principales règles du jeu d'échecs.

« Pour engager la partie, on *tire le trait*, c'est-à-dire que l'un des joueurs prend un pion blanc dans une main, et un pion noir dans l'autre, et donne la couleur à deviner. Si l'adversaire, en frappant sur l'une des deux mains, devine la couleur du pion qui y est renfermé, il a le droit de jouer le premier. Dans le cas contraire, c'est l'autre joueur qui a ce droit. La marche commence nécessairement par les pions, puisqu'ils sont en avant. Si un pion blanc est poussé de deux pas à son premier coup et qu'un pion noir soit assez avancé pour prendre le pion blanc, dans le cas où on ne l'eût poussé qu'un pas, le pion noir peut le prendre : c'est ce qu'on appelle prendre en passant. Ce pion noir doit se mettre, non sur la case où se trouve le point blanc, mais sur celle où il aurait été si on ne l'eût poussé que d'un pas. Nous avons dit que, lorsqu'un pion arrive à la base de l'échiquier, où les grandes pièces sont placées au début de la partie, il est damé; il faut entendre par là qu'il devient une dame ou toute autre pièce (le roi excepté), au gré du joueur à qui il appartient, et il a pour la suite de la partie la valeur et la marche de la pièce que le joueur a voulu qu'il fût.

« Si une pièce de l'adversaire est placée sur une case contiguë de la même espèce à celle qui est occupée par le pion, et contiguë de l'autre pièce à celle où ce pion pourrait aller le coup suivant, alors le pion peut prendre la pièce : ce qui se fait en enlevant la pièce de dessus l'échiquier, et en mettant le pion à la place de la pièce enlevée. C'est alors le tour de l'adversaire. On n'est pas forcé de prendre.

« Enfin, la partie ne se gagne pas en prenant toutes les pièces de l'adversaire, mais en lui prenant son roi seulement, quand même toutes les autres pièces lui resteraient. Aussi les joueurs doivent faire marcher les pièces de leur jeu de manière à défendre leur roi et à attaquer celui de l'adversaire. Il est de règle que le roi ne peut se prendre par surprise. Ainsi, quand on l'attaque, c'est-à-dire quand on joue une pièce qui le mettrait dans le cas d'être pris au coup suivant, s'il n'y était pourvu, le joueur doit avertir



JOUEURS D'ÉCHECS.

l'adversaire de retirer son roi, ou plus généralement de le garantir contre l'attaque. Cet avertissement se donne en disant : *Échec au roi*, ou simplement : *Au roi*. Si le joueur dont le roi est en échec, n'ayant pas été averti, joue tout autre coup que celui qui défendrait son roi de l'échec, et que l'adversaire veuille, sur le coup, prendre ou attaquer une pièce, en disant : *Échec au roi*, alors celui dont le roi est en échec aura le droit de jouer autrement son coup pour se garantir de l'échec. Mais, si le roi attaqué ne peut se retirer sans être pris par quelque pièce de l'adversaire, et s'il ne peut se couvrir d'aucune pièce pour conjurer l'attaque, alors il se trouve réellement pris; la partie finit par ce coup, et le vainqueur annonce sa victoire en disant : *Échec et mat*, ou simplement : *Mat*.

« Outre ces règles principales, qui sont le fondement du jeu d'échecs, il y a quelques règles particulières qu'il est utile de connaître.

« Quand on a touché une pièce, on est obligé de la jouer, à moins qu'on n'ait dit préalablement : *j'adoube*. Il faut même avoir dit ce mot pour rem-

placer une pièce qui se serait dérangée sur l'échiquier. Dès qu'on a abandonné la pièce qu'on veut jouer, on ne peut plus la reprendre pour la jouer ailleurs; mais, tant qu'elle n'est pas abandonnée, on est maître de la placer où l'on veut.

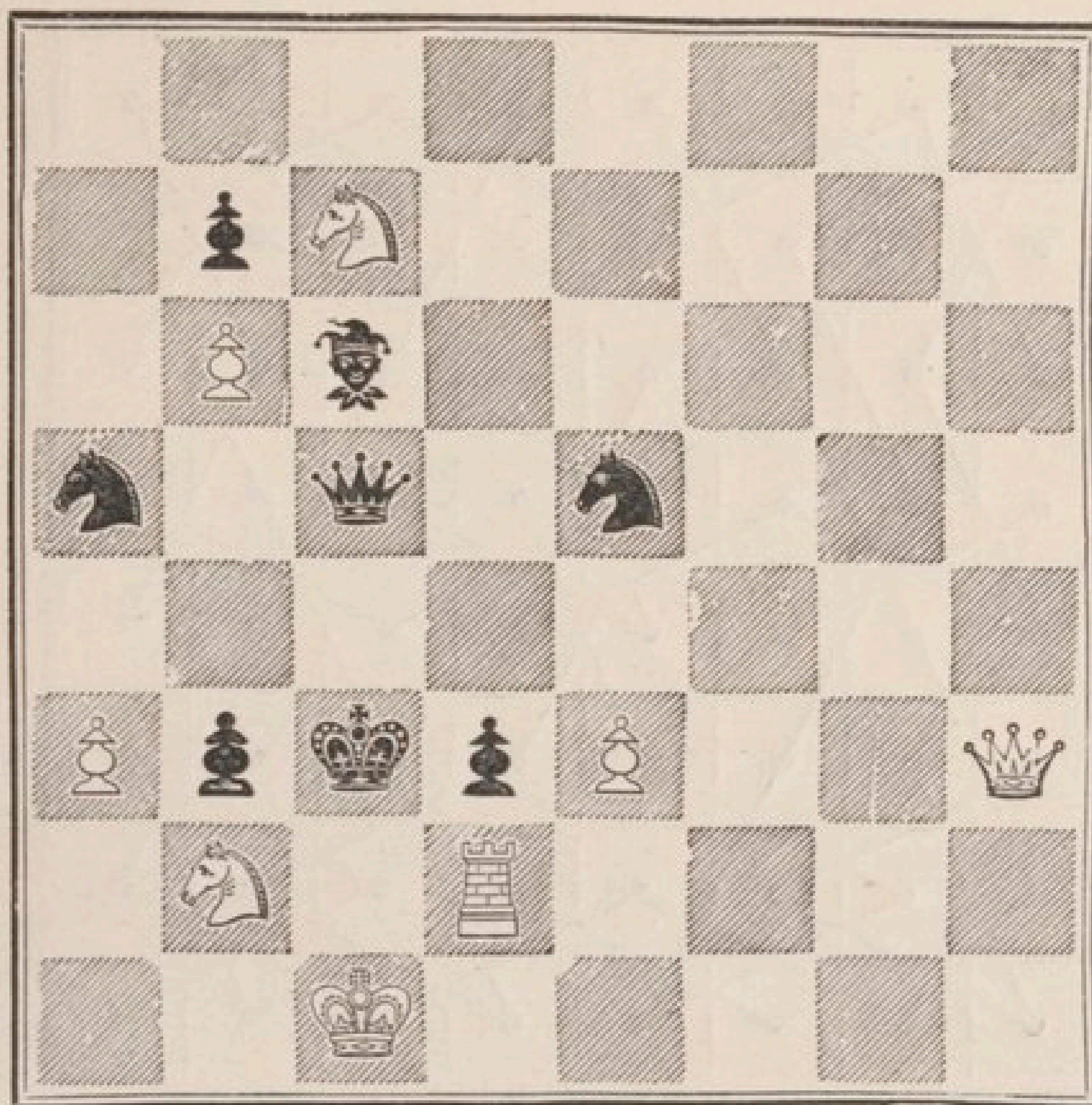
« Lorsque vous touchez une des pièces de votre adversaire sans dire : *j'adoube*, il peut vous obliger à la prendre, si c'est à vous de jouer. Dans le cas où la pièce ne pourrait pas être prise, celui qui l'aura touchée jouera son roi, si cela peut se faire. Mais, si le roi ne peut être joué, la faute sera sans conséquence. Si, par erreur, vous avez joué une des pièces de votre adversaire, au lieu de jouer l'une des vôtres, vous pouvez être forcé, au gré de votre adversaire, soit de prendre la pièce si elle peut être prise, soit de la remettre à sa place et de jouer votre roi, soit enfin de la laisser dans la case où vous l'avez jouée par inadvertance. En ceci, comme en tout autre cas, si le roi ne peut pas jouer sans se mettre en échec, cette partie de la peine ne sera pas applicable. Dans le cas où, par suite d'une faute, un joueur est tenu de jouer son roi, il n'a pas la faculté de roquer. Lorsque vous avez pris à votre adversaire une de ses pièces avec une pièce qui n'était pas en position de la prendre, vous êtes tenu de la prendre avec une autre pièce ou de jouer la pièce touchée, au cnoix de votre adversaire. Enfin, si vous faites une fausse marche, l'adversaire peut, à son gré, faire laisser la pièce à la case où vous l'avez mise, ou la laisser jouer régulièrement, ou la faire remettre en place, en vous obligeant à jouer le roi. »

Ceux d'entre vous qui voudront approfondir ce jeu pourront étudier avec fruit les anciens ouvrages du Calabrois, de Cunningham, de Stamma, de Lolli et surtout de Philidor. Je leur recommande également un ouvrage du comte de la Bourdonnais, remarquable par sa clarté et par le choix des parties dont il donne le commencement ou la fin. Il s'y trouve surtout d'excellents conseils sur ce que l'on nomme les *coups de ressource*. Seulement, je vous préviens, ce jeu demande beaucoup de peine et d'attention, il en demande même tellement, que des philosophes, comme Montaigne, ne comprenaient pas qu'on en dépensât tant pour s'amuser : « Je le hays et le fuys, disait-il, de ce qu'il n'est pas assez jeu et qu'il nous esbat trop sérieusement, ayant honte d'y fournir l'attention qui suffirait à quelque bonne chose. » Saint Louis, d'ailleurs, témoignait aussi de son mépris pour les savantes combinaisons de l'échiquier.

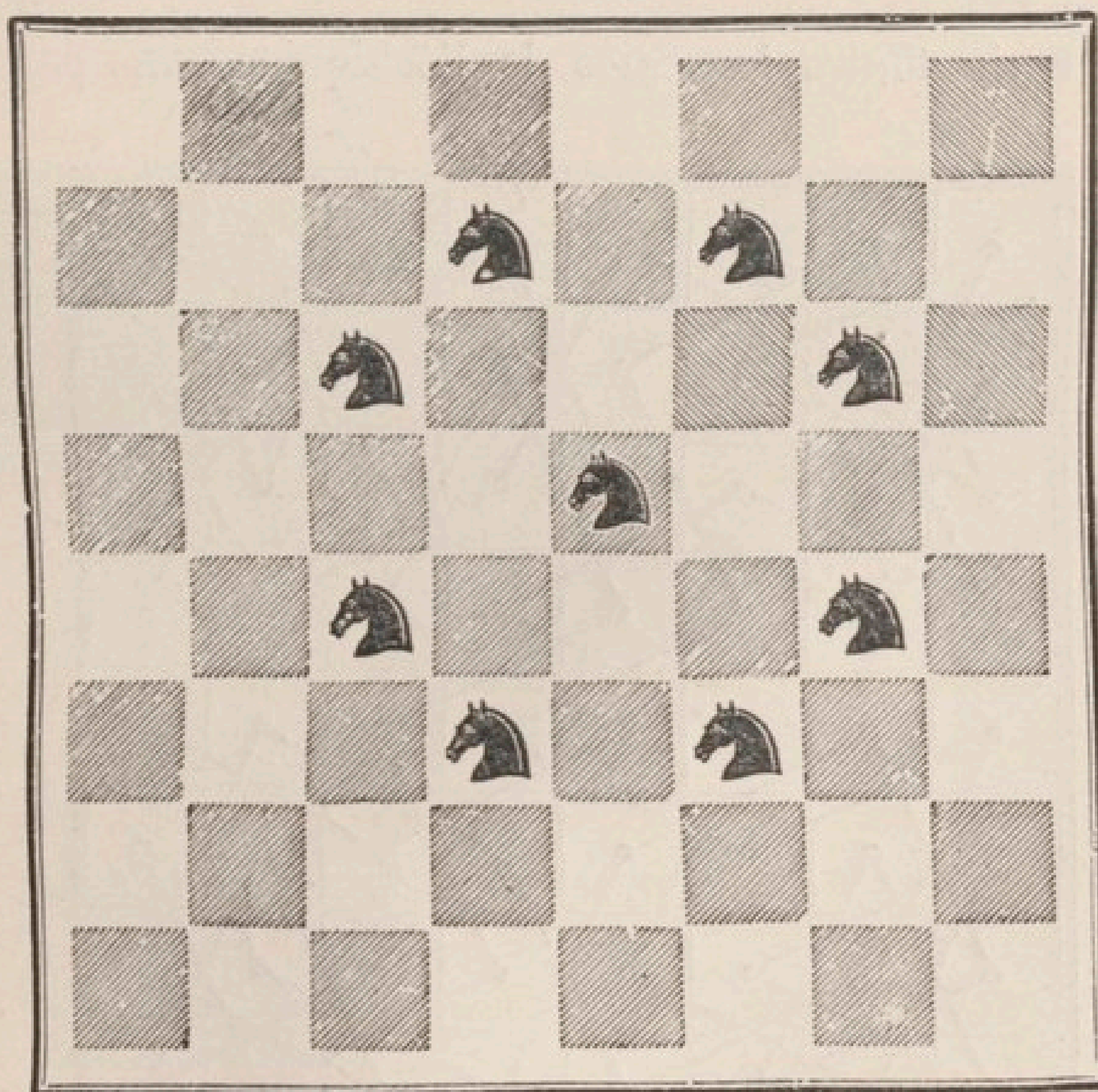
Plus encore que les dominos, les échecs prêtent aux problèmes. Si vous possédez dans vos connaissances un bon joueur d'échecs, priez-le de vous poser des problèmes de ce genre en en graduant la difficulté, et vous apprendrez avec certitude et rapidité à bien jouer le jeu. Le problème s'expose en figurant une partie sur l'échiquier, et en indiquant en combien de coups telle ou telle couleur doit gagner. Ainsi dans notre figure les blancs jouent et font mat.

En effet, la dame blanche s'étant portée à la huitième case de son fou, le camp

des noirs, quel que soit le coup qu'il jouera, recevra le mat au coup suivant, soit par l'un des deux cavaliers blancs, soit par la tour blanche, selon ce qu'il aura joué.



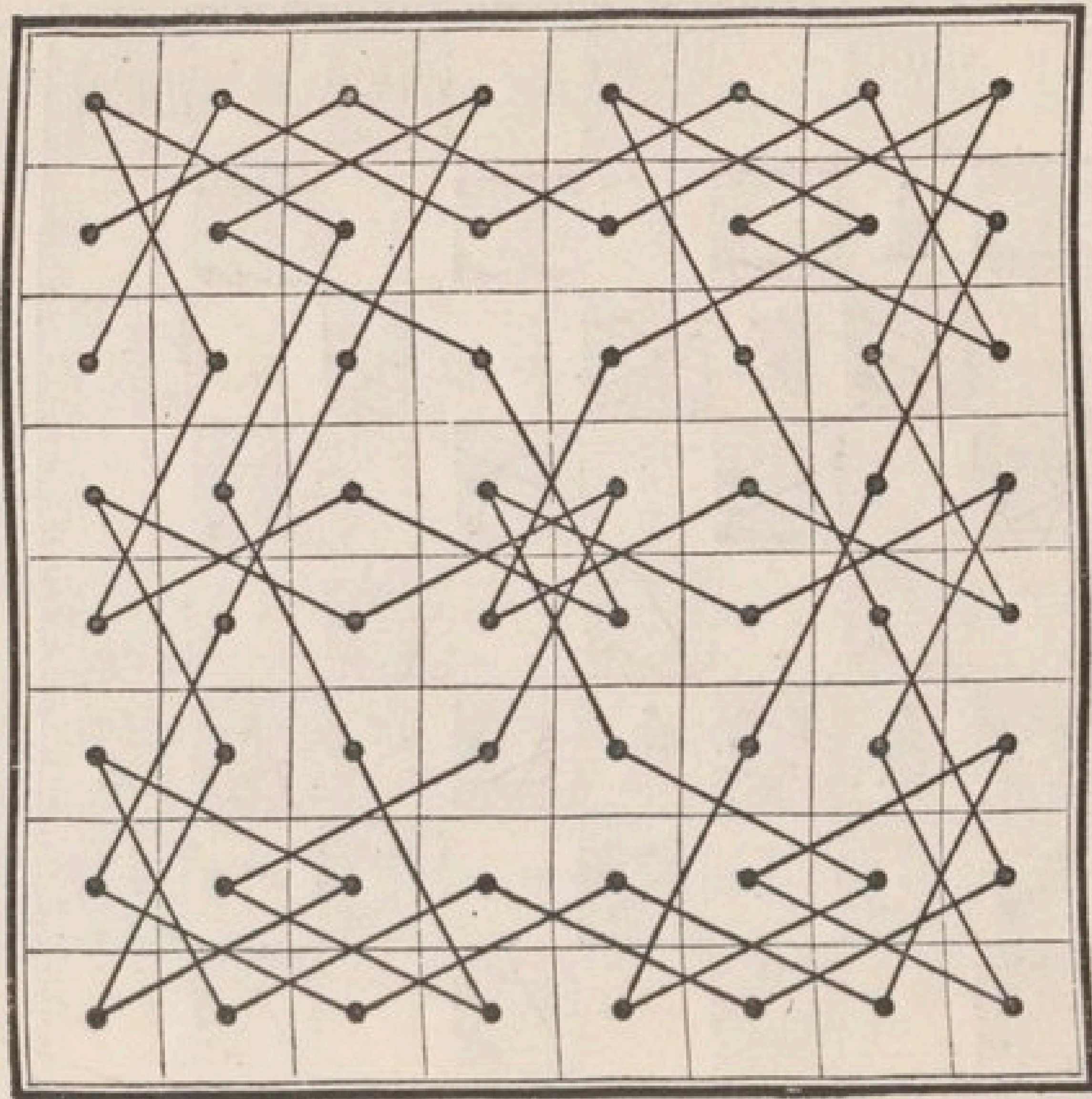
PROBLÈME D'ÉCHECS.



ROSACE DU CAVALIER.

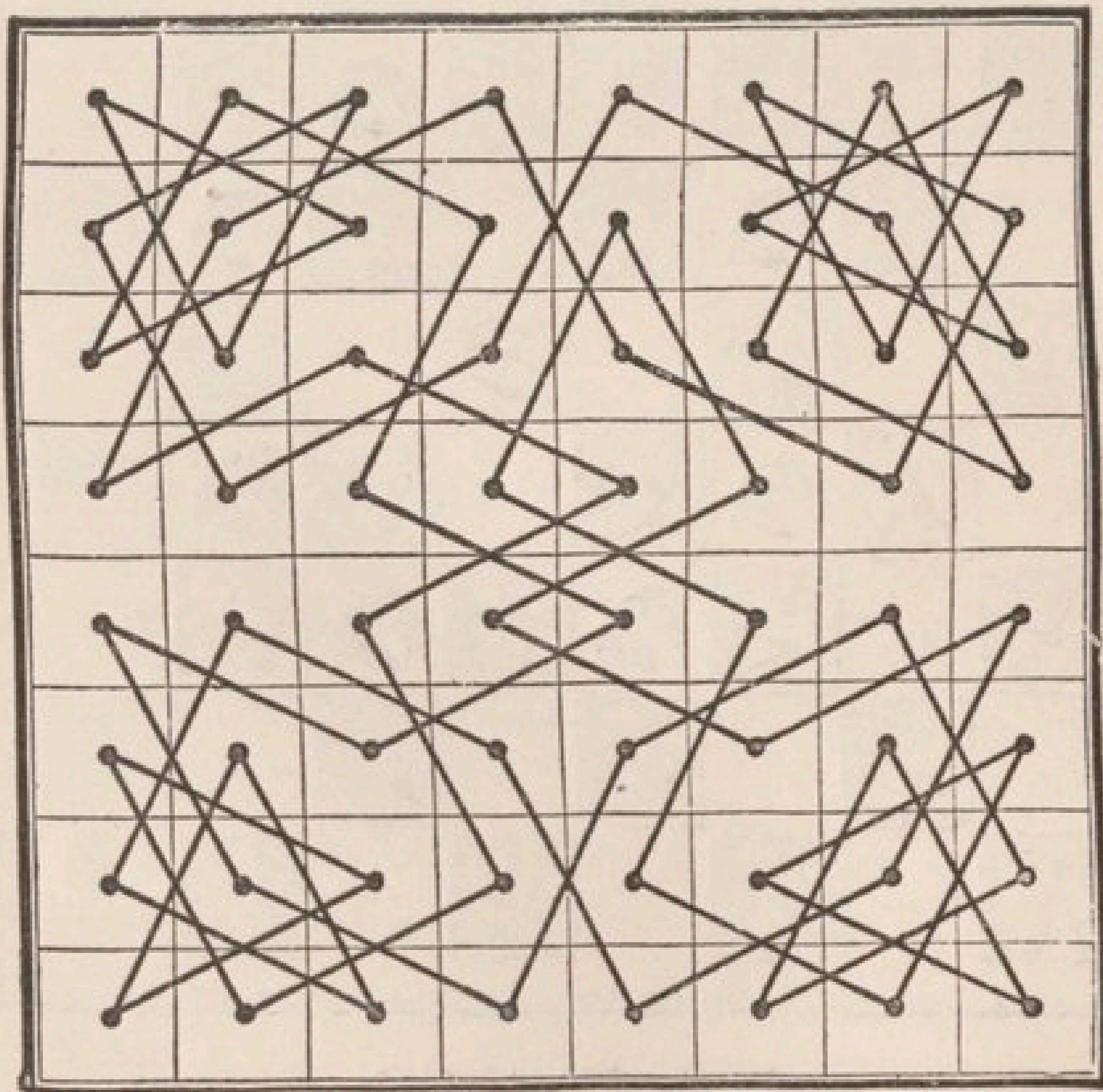
A côté de ces problèmes on peut encore, à l'aide de l'échiquier, se livrer à certaines distractions. Les plus amusantes et les plus variées découlent de la marche du cavalier.

En lisant la description du jeu d'échecs, vous n'avez pas été sans remarquer la façon, un tantinet bizarre, dont se meut le cavalier, façon qui lui



CHAÎNE OUVERTE.

permet de parcourir toutes les cases de l'échiquier sans passer deux fois



CHAÎNE FERMÉE.

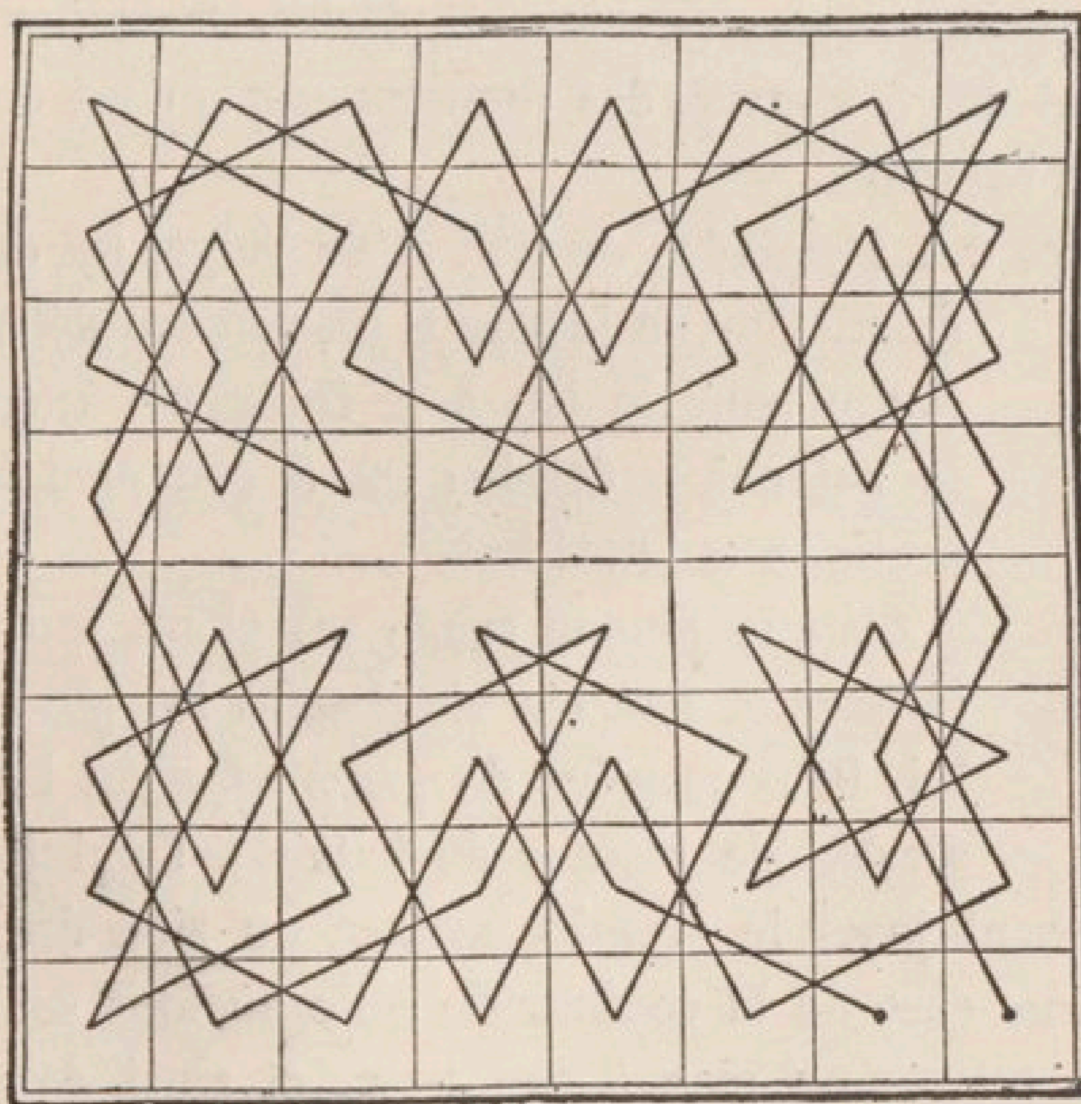
sur la même. Ainsi un cavalier placé au centre de l'échiquier peut s'élancer dans huit directions différentes dont les points d'arrêt seront les

sommets d'un octogone régulier qui a pris le nom de *rosace du cavalier*.

Si, en suivant les pas du cavalier, on trace avec un crayon le chemin qu'il

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| isir | uce | anc | d'ora | smin | fle | confia | le |
| c'est | ter | pla | do | nce | my | eu | la |
| ur | la | nger | bl | ur | ja | est | la |
| ra | le | le | le | la | c'est | stère | bl |
| vio | col | est | la | la | sca | uven | use |
| l'inn | spic | pe | l'an | est | one | is | la |
| ère | lette | la | nce | cand | ir | bie | so |
| est | oce | et | nsée | ém | le | cur | l'ir |

PROBLÈME SYLLABIQUE DU CAVALIER.



SOLUTION DU PROBLÈME DU CAVALIER.

parcourt, on obtient des dessins variés, et souvent d'une symétrie remarquable, qu'on nomme chaînes. Ces chaînes sont de deux sortes : 1° les *chaînes ouvertes*,

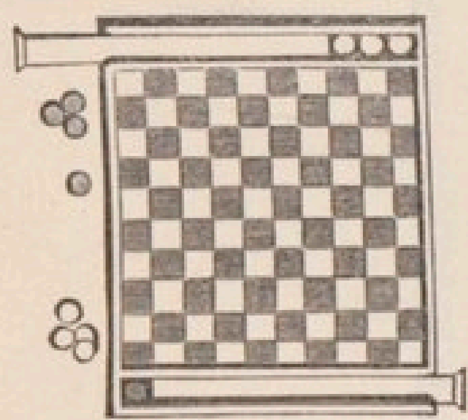
marquant les points de départ et d'arrivée; 2° les *chaînes fermées*, dans lesquelles ces deux points ne sont pas visibles, la chaîne n'offrant aucune solution de continuité.

On peut encore, en se basant sur cette marche, résoudre les *problèmes syllabiques du cavalier*. Ces problèmes se posent en inscrivant des syllabes sur les soixante-quatre cases de l'échiquier, de telle sorte qu'en prenant bien le point de départ on reconstitue la phrase ou les vers en suivant la marche du cavalier. — C'est ainsi que, dans l'exemple ci-contre, on obtient comme solution une chaîne ouverte, sorte de fil d'Ariadne, et la phrase rythmée suivante :

L'Iris bleu, c'est la confiance,
Le Jasmin blanc, c'est le plaisir,
La Violette est l'innocence,
La Pensée est le souvenir,
La Scabieuse est le mystère,
La Fleur d'oranger, la douceur,
Le Terraspic est la colère,
Et l'Anémone, la candeur.

Généralement, les échiquiers dont nous nous servons pour jouer sont à double face. Sur l'une se trouvent les soixante-quatre cases réglementaires; sur l'autre, le nombre des cases s'élève à cent. C'est sur ce dernier côté que l'on joue aux dames, jeu fort ancien, vraisemblablement dérivé de la *pettie* des Grecs et fort proche parent des *latronculi* des Romains, mais dont on n'a pas encore trouvé l'extrait de baptême.

Très fort prisées des peuplades du Don et du Volga, les dames se jouent à deux. Chaque joueur a un nombre déterminé de pions. Douze pour le jeu à la française, vingt pour le jeu à la polonaise. Celui-ci est à peu près le seul que l'on pratique aujourd'hui.

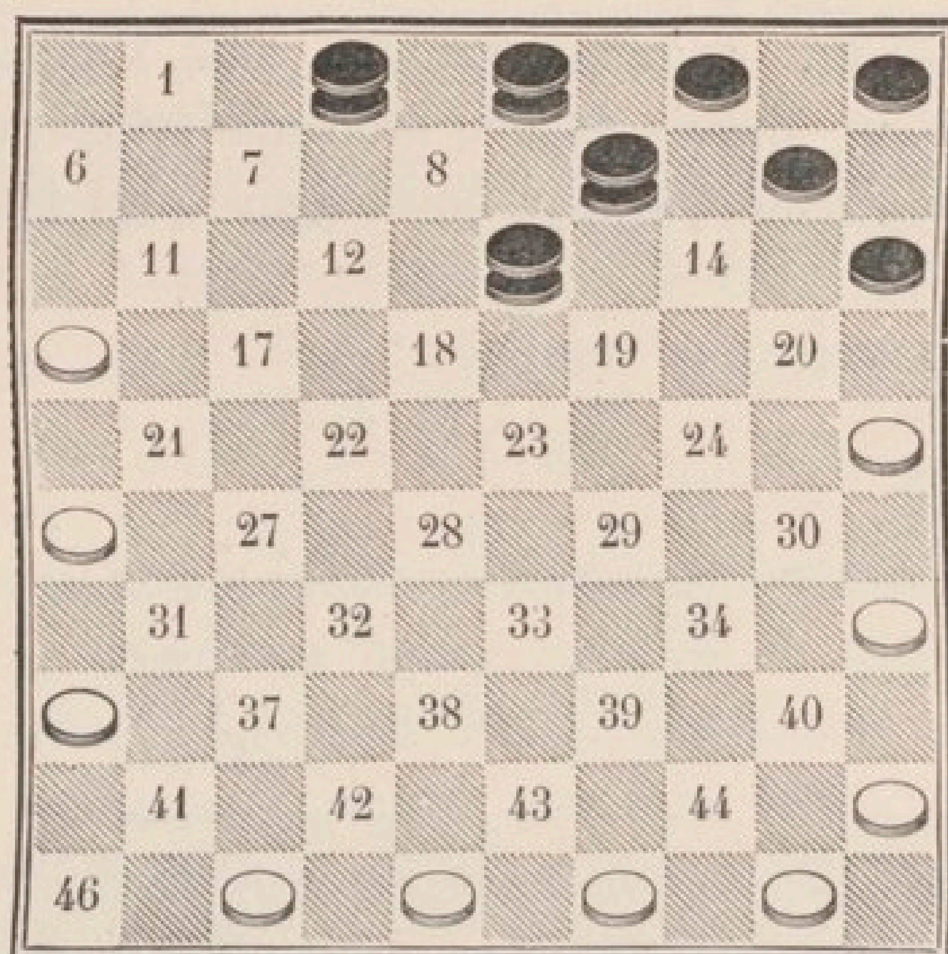

DAMES ET DAMIER.

Chaque joueur range ses pions, qui sont de couleur différente, sur les vingt cases les plus rapprochées de lui. Deux rangées de cases séparent les deux camps et servent de champ de bataille. Celui que le sort a désigné comme devant jouer le premier avance un pion dans cet intervalle, et toujours sur une case de la couleur de celle où tous ses pions sont rangés. L'adversaire pousse un pion à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un pion d'un joueur soit en prise, ce qui arrive lorsqu'il se trouve placé entre une case vide et un pion de couleur différente. Ce dernier doit alors être porté par le joueur à qui il appartient, sur la case vide, par-dessus le pion en prise. On enlève du jeu le pion ainsi franchi.

Un seul pion peut prendre, et par conséquent enlever du jeu, tous ceux de son adversaire qu'il rencontre dans sa marche, s'ils ont une case vide derrière eux.

Dès qu'un pion d'une couleur arrive sur la dernière rangée de l'adversaire, il devient *dame*, et, pour le reconnaître, on lui adjoint un autre pion par superposition.

Les pions ne peuvent avancer que d'une case et ne reculer qu'en prenant; la dame, au contraire, va en avant et en arrière, avançant ou reculant d'autant de cases qu'elle en a de libres devant elle, et pouvant prendre tout pion placé devant elle à quelque distance qu'il se trouve, pourvu qu'il ait une case vide derrière lui. Ces mêmes conditions s'appliquent à la prise d'une dame par une dame.




PROBLÈME DE DAMES.

Un pion peut prendre une dame si elle se trouve dans les conditions d'un pion en prise.

Celui qui conserve au moins une pièce après avoir pris toutes les pièces de l'adversaire, gagne la partie.

A moins d'impossibilité, toute pièce touchée doit être jouée. Si un pion ou une dame trouvent à prendre de deux côtés à la fois, ils doivent le faire du côté où il y a le plus de pièces en prise.

Quand un joueur prend du côté où il y a le moins de pions en prise ou néglige de prendre, l'adversaire peut le forcer à prendre ou lui *souffler* le pion qui devait prendre, c'est-à-dire enlever ce pion du damier. Il joue ensuite à son tour d'après l'axiome : *Souffler n'est pas jouer.*

Une partie est nulle :

1° Quand les joueurs, à la fin de la partie, restent pion contre pion ou dame contre dame;

2° Quand un joueur a une dame et que l'adversaire a une dame et un pion ou deux dames;

3° Quand un joueur a trois dames et que l'adversaire n'en a qu'une, mais placée sur la grande ligne;

4° Si le joueur qui a les trois dames conserve la grande ligne, on convient de jouer quinze coups, et la partie reste nulle si l'adversaire n'a pas fait prendre sa dame pendant ce temps.

On joue quelquefois aussi aux dames en convenant que celui qui gagnera la partie perdra. Cette partie, fort amusante, demande beaucoup d'habileté et une grande connaissance du jeu.

Ainsi que nous l'avons vu pour les échecs, on peut avec des dames composer des problèmes.

J'en emprunterai un, comme exemple, aux *Mille jeux d'esprit* de M. Charles Joliet, à qui je dois déjà le problème syllabique du cavalier : la partie arrêtée au point indiqué par notre figure, les blancs jouent et gagnent.

Voici comment on arrive à ce résultat :

| BLANCS. | | NOIRS. | |
|---|---|---|---|
| 6 à 31 | | 13 à 36 | Dame prend pion. |
| 26 à 21 | | 3 à 26 | id. |
| 16 à 11 | | 2 à 16 | id. |
| 49 à 43 | | 16 à 49 | id. |
| 48 à 42 | | 26 à 48 | id. |
| 47 à 41 | | 36 à 47 | id. |
| 50 à 44 | | 49 à 40 | id. |
| 45 à 34 | Pion prend dame. | 48 à 30 | id. |
| 35 à 24 | id. | 47 à 20 | id. |
| 25 à 3 | | | |

Quelle que soit d'ailleurs la partie que l'on fasse aux dames, on arrive toujours à passer quelques instants agréables et à oublier souvent le vent, la pluie ou la neige qui empêchent d'aller au jardin.

# LANTERNES MAGIQUES

L'antiquité de la lanterne magique. — Apollonius de Tyane et M. Cruche. — La lanterne du père Kircher. — Des dimensions des verres. — Les couleurs à employer pour les peindre. — L'esquisse du sujet et sa coloration. — Les doubles vues et les chromatropes. — Changements rapides. — Les prêtres d'Égypte et l'apparition des fantômes. — Témoignages de Damascius et de Pythagore. — Le fantascope de Robertson. — Les tableaux du P. Nicéron, les décors de Servandoni et les transparents de Carmontelle. — Le diorama de Daguerre. — Montreurs de diorama à Pékin.— Un mot sur le kaléidoscope.

A proprement parler, une lanterne magique est un instrument d'optique faisant paraître en grand des figures peintes en petit. On se plaît communément à attribuer l'invention de cet instrument au père Kircher, ce qui n'en ferait remonter l'origine que vers 1665. C'est là une de ces mille erreurs accréditées par ces compilations à bon marché, faites à la diable par des copistes inexpérimentés, et que l'on décore du nom pompeux de *Dictionnaires encyclopédiques*.

L'antiquité connaissait probablement la lanterne magique. Un jour, sans doute, quelque érudit chercheur trouvera des documents certains à son sujet. On croit qu'Apollonius de Tyane, vivant au premier siècle de notre ère, en faisait usage pour ses tours de thaumaturge. En tout cas, on peut déjà affirmer qu'elle était connue au treizième siècle, puisque Roger Bacon en a parlé, et le *Journal d'un bourgeois de Paris sous François Ier* nous montre la lanterne magique servant à faire un spectacle en 1515.

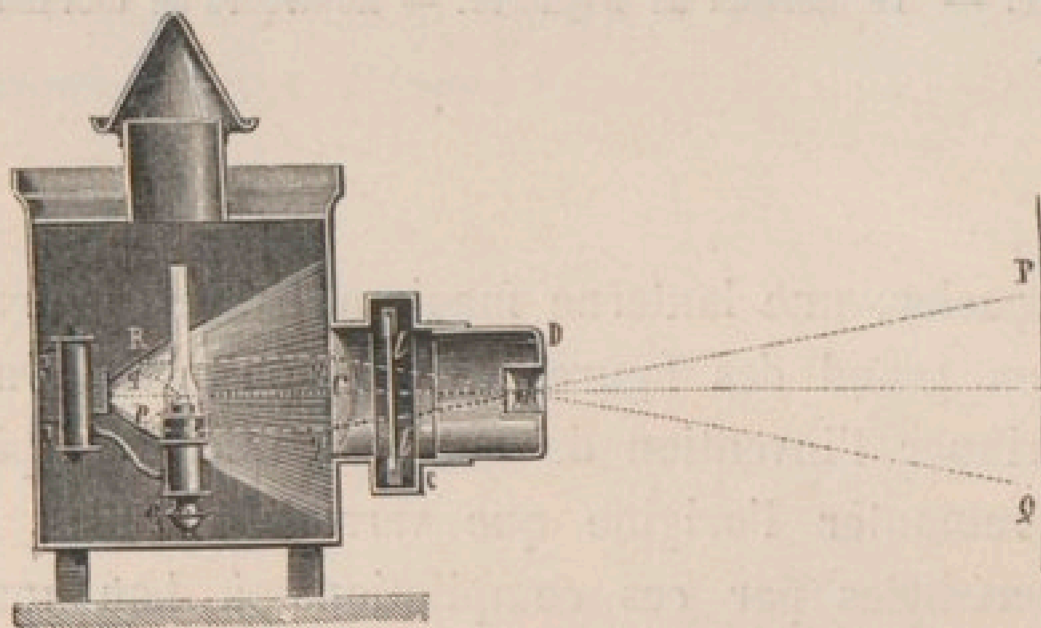
« En ce temps-là, y est-il dit, lorsque le Roy estoit à Paris, y eust un homme qui se faisoit appeler M. Cruche, grand fatiste, lequel, parce qu'un peu devant, avec plusieurs autres, avait joué publiquement à la place Maubert, sur eschafaulx, certains jeux et novalitez, c'est assavoir sottie, sermon, moralité et farce, dont la moralité contenoit des seigneurs qui portoient le drap d'or à credo, et emportoient leurs terres sur leurs épaules avec autres choses morales et bonnes remonstrations, et à farce

fut ledit monsieur et avec ses complices, avoit une *lanterne par laquelle voyoit toutes choses.* »

Un soir huit ou dix des principaux gentilshommes de la maison du roi allèrent souper à la taverne du *Chasteau*, rue de la Juiverie, et firent demander messire Cruche, afin qu'il leur donnât une représentation de sa lanterne. « Ledit Cruche y vint le soir, *à torches*, et se rendit à leur désir. » Seulement, comme le spectacle se composait d'une vive satire contre François Ier, les gentilshommes tombèrent sur le pauvre montreur de lanterne, le dépouillèrent et le flagellèrent à dos que veux-tu.

Le dos de M. Cruche nous importe peu, à trois siècles et demi de distance surtout; mais ce qu'il faut retenir, c'est qu'il faisait voir sa lanterne la nuit, *à torches*, comme dit le chroniqueur, ainsi que cela a lieu pour toutes les lanternes magiques.

Le père Kircher n'a donc eu qu'à perfectionner l'appareil, et à y adapter



COUPE D'UNE LANTERNE MAGIQUE.

des verres d'une plus grande puissance pour en faire un objet scientifique des plus curieux. D'ailleurs le père Kircher, dans son *Ars magna lucis et umbræ*, tome II, page 94, de l'édition de 1675, prend lui-même la peine de déclarer qu'il n'est pas l'inventeur de la lanterne magique.

Aussitôt après les perfectionnements de ce savant, le spectacle de la lanterne magique acquit une vogue extraordinaire. Les plus grands seigneurs de la cour de Louis XIV se donnaient souvent, pour seul plaisir du soir, ce spectacle modeste. La *Muse historique* de Loret, ce journal rimé du siècle du Roi-Soleil, nous parle, à la date du samedi 13 mai 1656, d'une grande représentation de lanterne magique donnée à l'hôtel de Liancourt, le mardi précédent; on y voyait des palais, des combats, des danses. Le spectacle, avec les améliorations de Kircher, avait un tel relief et une si grande nouveauté, que beaucoup de personnes en furent tout étonnées, et que Mme de Choisy y fit à plusieurs reprises « quantité de signes de croix ».

Aujourd'hui nous n'en sommes plus là, et la lanterne magique n'a plus de secrets pour nous. Il y a quelque trente ans, on entendait encore le soir, dans les rues de Paris, crier : « Lanterne magique ! » et le crieur, possesseur du merveilleux instrument, et souvent accompagné d'un joueur d'orgue de Barbarie, montait à domicile, et donnait une représentation moyennant une légère rétribution. Les marchands de jouets, en vendant des lanternes magiques à bon marché, ont détruit cette industrie de la rue.

Ces lanternes se composent d'une boîte ordinairement de fer-blanc, peinte en noir à l'intérieur, et au fond de laquelle se trouve un petit miroir concave R destiné à réfléchir une lampe G placée à son foyer. Un verre lenticu-



UNE SÉANCE DE LANTERNE MAGIQUE.

laire plano-convexe *c*, placé en avant de la lampe, réunit *tous* les rayons lumineux *pq* provenant directement de cette lampe ou réfléchis par le miroir concave, les concentre sur une plaque de verre tenue au delà, en *ll*, et sur laquelle sont peintes, dans de petites proportions, des images d'objets ou de personnes. Cette concentration éclaire fortement l'image, et la rend extrêmement lumineuse. Au delà de cette plaque de verre, une lentille convexe *d* reçoit les rayons après leur passage à travers l'image. Ces rayons passent ensuite dans une ouverture circulaire percée à l'extrémité d'un tuyau mobile C D, permettant d'éloigner ou de rapprocher à volonté la seconde lentille de la première. Une grande toile blanche, tendue le long

du mur, reçoit alors, en PQ, les rayons s'échappant de la dernière lentille, et par conséquent l'image peinte sur le verre. Plus on tient la toile éloignée de la lanterne, plus l'image reçue sera grande, attendu que les rayons, sortant de la dernière lentille, vont toujours en divergeant, et augmentent ainsi la proportion des figures réfléchies. Seulement, plus on gagne en grandeur, plus on perd en netteté, parce que l'image est moins éclairée.

Avant d'aller plus loin, je veux vous mettre à même de composer vous-mêmes votre spectacle et de fabriquer, sans le secours de personne, toutes les images dont vous aurez besoin pour cela.

Avec une logique digne de M. de La Palisse, les parfaites cuisinières nous enseignent que pour faire un civet, il faut prendre un lièvre. Je vous dirai comme elles, pour faire des images transparentes sur verre, prenez un verre. Sa largeur sera déterminée par la grandeur de la coulisse de la lanterne magique. Quant à sa longueur, elle sera celle que vous voudrez. Cependant l'usage donne à cette longueur quatre ou cinq fois la largeur.

Vous achèterez alors chez un marchand, bien broyées en poudre impalpable, les couleurs suivantes :

*Bleu d'Anvers* ou de *Berlin*, de préférence au bleu de Prusse, qui, sous l'influence de la lumière un peu jaunâtre de la lampe, a l'inconvénient de prendre, par transparence, des tons verdâtres;

Des *carmins* de *cochenille* et de *garance* qui, au besoin, vous donneront de bons tons d'écarlate, si vous les additionnez d'un peu de *laque jaune* ou de *gomme-gutte;*

Du *vert végétal* ou de *vessie*, de la *terre de Sienne brûlée*, du *bitume* et du *noir* le plus léger possible.

A la rigueur vous pouvez vous dispenser des verts, puisqu'ils s'obtiennent par des mélanges de bleu et de laque jaune ou de bleu et de terre de Sienne brûlée. Les tons violets s'obtiendront en passant une couche de carmin sur une couche de bleu.

Vous broierez ces couleurs, avec une molette, sur un verre dépoli, en y ajoutant quelques gouttes d'essence de térébenthine, et vous les mettrez dans des petits pots.

Ces préliminaires terminés, vous disposerez votre verre de façon qu'en peignant, votre travail vous apparaisse par transparence. Il vous suffira pour cela de placer votre verre sur un verre dépoli, tenu par ses extrémités à quelque distance de la table, soit par deux livres, soit par deux billes de bois, soit par tout autre moyen. Si le jour n'est pas assez vif, vous placerez un miroir à plat sur la table et au-dessous du verre dépoli. Le dessus du verre sera garanti de la lumière du jour par un petit carton noirci, placé perpendiculairement devant lui.

L'esquisse se fera légèrement, à la plume, avec de l'encre de Chine ou

de l'encre ordinaire. Pour que le trait prenne plus facilement, vous coucherez la plume en halant de temps en temps sur le verre. Cette esquisse peut aussi se faire avec un pinceau effilé trempé dans la couleur noire, délayée avec de l'essence et du vernis copal. Le dessin mis en place, vous appliquerez vos couleurs par teintes plates, en délayant celles broyées dans les petits pots avec du vernis copal. Si le mélange devient trop épais, vous lui rendrez sa fluidité en y ajoutant quelques gouttes d'essence. Afin que la couleur prenne plus aisément, vous passerez sur votre verre, soit en le tamponnant, soit en versant, comme du collodion pour l'image photographique, une couche d'essence de térébenthine que vous laisserez bien sécher.



LE MARMITON AUX TÊTES CHANGEANTES.

Vous nuancerez en déposant par places de la couleur plus intense avant que la couche soit sèche. Vous raccorderez deux teintes voisines à l'aide d'un pinceau imbibé seulement de vernis et d'essence, lorsqu'elles sont encore humides toutes deux. Pour obtenir les traits de force, chauffez doucement votre verre, et quand il sera refroidi, repassez vivement sur la couche primitive, en ne délayant, cette fois, votre couleur qu'avec du vernis seul, l'essence pouvant faire dissoudre le dessous.

Les portions non colorées forment les blancs. Elles peuvent se réserver ou s'enlever après coup avec le grattoir, un pinceau raide, ou un chiffon, alors que la couche reste encore humide.

Pour contre-balancer les effets de la lumière jaunâtre de la lampe, poussez au bleu les violets et les verts, au rouge les bleus, à la sienne brûlée les jaunes. Il sera bon aussi de monter votre effet au-dessus du ton que vous voulez obtenir, car, le soir, les couleurs pâlissent toujours un peu.

Si vous ne voulez pas employer l'essence et le vernis, vous broierez vos poudres à l'eau gommée, et vous peindrez comme à l'aquarelle en vous servant, pour les délayer, d'un mélange de quatre parties de gomme, deux de sucre et vingt d'eau, additionné d'une goutte d'acide phénique pour éviter les moisissures. Seulement, pour la bonne conservation de votre travail, vous ferez bien de le vernir dès qu'il sera sec.

Les images à mouvement se font avec deux ou plusieurs verres combinés.

Voulez-vous obtenir une tête remuant les yeux : peignez-la en laissant les yeux en blanc, et sur un second verre, à la hauteur nécessaire, peignez les prunelles. En poussant et en tirant ce second verre placé derrière le premier, vous aurez l'effet demandé.

Vous plaît-il de montrer un marmiton apportant une tête de veau sur un plat et qui voit tout à coup sa tête remplacée par la tête de veau, et réciproquement : sur le premier verre peignez le marmiton n'ayant ni tête sur ses épaules, ni tête dans son plat; sur le second verre vous figurerez les deux têtes dans leur position rationnelle, et un peu plus loin les deux têtes dans la position inverse. Ces deux groupes de têtes seront éloignés l'un de l'autre de la largeur de la lentille, afin qu'ils ne se trouvent pas ensemble dans le champ de projection.

Un des jolis tableaux de la lanterne magique est la représentation d'une tempête. Pour obtenir cet effet, munissez-vous de deux morceaux de verre, assez minces pour glisser en même temps dans la coulisse de la lanterne magique. Sur l'un d'eux, peignez une mer passant du calme plat à la plus violente tempête, par tous les intermédiaires d'agitation de l'eau et de nébulosité du ciel. Ayez soin de fondre ces mouvements l'un dans l'autre, de façon qu'ils forment une gradation naturelle.

Sur l'autre verre, vous peindrez des bateaux de différentes formes, de différentes dimensions, dans différentes directions.

Le soir de la représentation venu, vous passerez lentement dans la coulisse ce premier verre en le basculant de haut en bas, doucement d'abord, puis augmentant le mouvement jusqu'à la hauteur de l'orage. Introduisez en même temps l'autre verre en le remuant de la même façon, et vous obtiendrez l'impression désirée.

Ces effets, très simples au demeurant, peuvent se multiplier à l'infini. Lorsque vous aurez acquis une certaine habileté dans leur fabrication, vous pourrez passer à celle des *chromatropes*, sortes de rosaces tournantes et multicolores produisant l'effet de ballons, grâce à la persistance des rayons lumineux sur la rétine. On les obtient en faisant tourner simultanément et en sens inverse deux verres juxtaposés, découpés en rond, dessinés et coloriés d'une façon semblable. Il faut avoir soin d'éviter que dans le mouvement deux couleurs complémentaires ne se juxtaposent. Elles se détruiraient pour ne donner que des tons grisâtres. Les couleurs complémentaires sont le jaune et le violet, l'orange et le bleu, le vert et le rouge.

Les plus beaux effets obtenus à l'aide des lanternes magiques sont les tableaux changeants, qui, lorsqu'ils sont habilement peints, peuvent donner toute l'impression de la réalité. Il faut pour les obtenir se munir de deux lanternes magiques, placées obliquement de façon que leurs cercles lumineux

se confondent complètement sur l'écran de projection. Supposons que nous voulions représenter sur un même site les quatre saisons et finalement un incendie.

Nous mettrons dans une des lanternes ce site au printemps, les arbres avec leurs feuilles à peine indiquées. Dans l'autre, nous placerons un verre peint en grisaille qui nous donnera un effet de brouillard, et pendant ce temps nous substituerons au premier verre un second, représentant le même site en été. Le brouillard disparu, nous passerons dans le second appareil un chromatrope produisant l'effet d'un orage violent, et nous substituerons au site d'été le site d'automne. Nous déroulerons alors dans le second appareil un papier noir percé de trous, ce qui simulera la tombée de la neige. Nous substituerons alors au site d'automne le site d'hiver. Dans le second appareil tournera un second chromatrope à effet d'incendie, et nous remplacerons le site d'hiver par le site ravagé par les flammes.

On peut, par la multiplication des verres, graduer ces différents effets d'une façon merveilleuse, et qui laissera les spectateurs dans l'ébahissement le plus complet. Tous les règnes de la nature sont là pour varier, par leurs métamorphoses infinies, les programmes de vos spectacles et les modèles de vos tableaux.

La lanterne du père Kircher, que nous venons de décrire, n'est pas l'unique lanterne magique, bien qu'elle garde spécialement ce nom pour elle seule. Nous avons encore le fantascope et le diorama.

Le *fantascope* fut inventé par Robertson au siècle dernier, d'après la lanterne magique du père Kircher, ainsi qu'il en convient lui-même par le brevet qu'il prit le 17 mars 1799. Mais cette invention, comme la lanterne de Kircher elle-même, comme presque toutes les inventions du reste, n'est qu'une amélioration de ce qui existait dans l'antiquité. Ce fantascope, ou lanterne destinée à produire de la fantasmagorie, date au moins des prêtres d'Égypte, qui s'en servaient pour effrayer les personnes que l'on initiait au culte de Cérès et d'Isis, et leur faire croire qu'ils savaient évoquer les morts. Comment en douter en lisant ce fragment de Damascius cité par Phocius : « Il apparaît sur la paroi du temple une masse de lumière, qui semble d'abord très éloignée; elle se transforme, comme en se resserrant, en un visage évidemment divin et surnaturel. »

Nous verrons un peu plus loin que c'est identiquement le phénomène produit par le fantascope.

D'ailleurs, pour détruire tous les doutes sur la valeur des apparitions, lisons Plutarque, et il nous apprendra que Pythagore enseignait que les fantômes ne clignent point les yeux. En effet, ce mouvement de paupières ne peut qu'être très difficilement communiqué à une apparition fantasmagorique.

Les prétendus magiciens du moyen âge en savaient là-dessus aussi long

que les prêtres d'Éleusis. Les chroniqueurs et le père Kircher, à l'endroit que je vous ai cité, rapportent même qu'un de ces magiciens fit paraître devant l'empereur Rodolphe II, très enclin à l'astrologie, tous les empereurs romains, depuis Jules César jusqu'à Maurice. Cette scène de fantasmagorie passait alors pour un prodige et était attribuée à la nécromancie.

Qu'est-ce donc que la fantasmagorie? Une représentation de lanterne magique, avec cette différence que les spectateurs, au lieu d'être en face de la toile de projection, sont de l'autre côté de cette toile. Toute la manipulation de la lanterne disparaissant, l'illusion augmente.

Au lever du rideau, l'obscurité la plus profonde règne dans la salle. Tout



LA FANTASMAGORIE DE ROBERTSON AU COUVENT DES CAPUCINES.

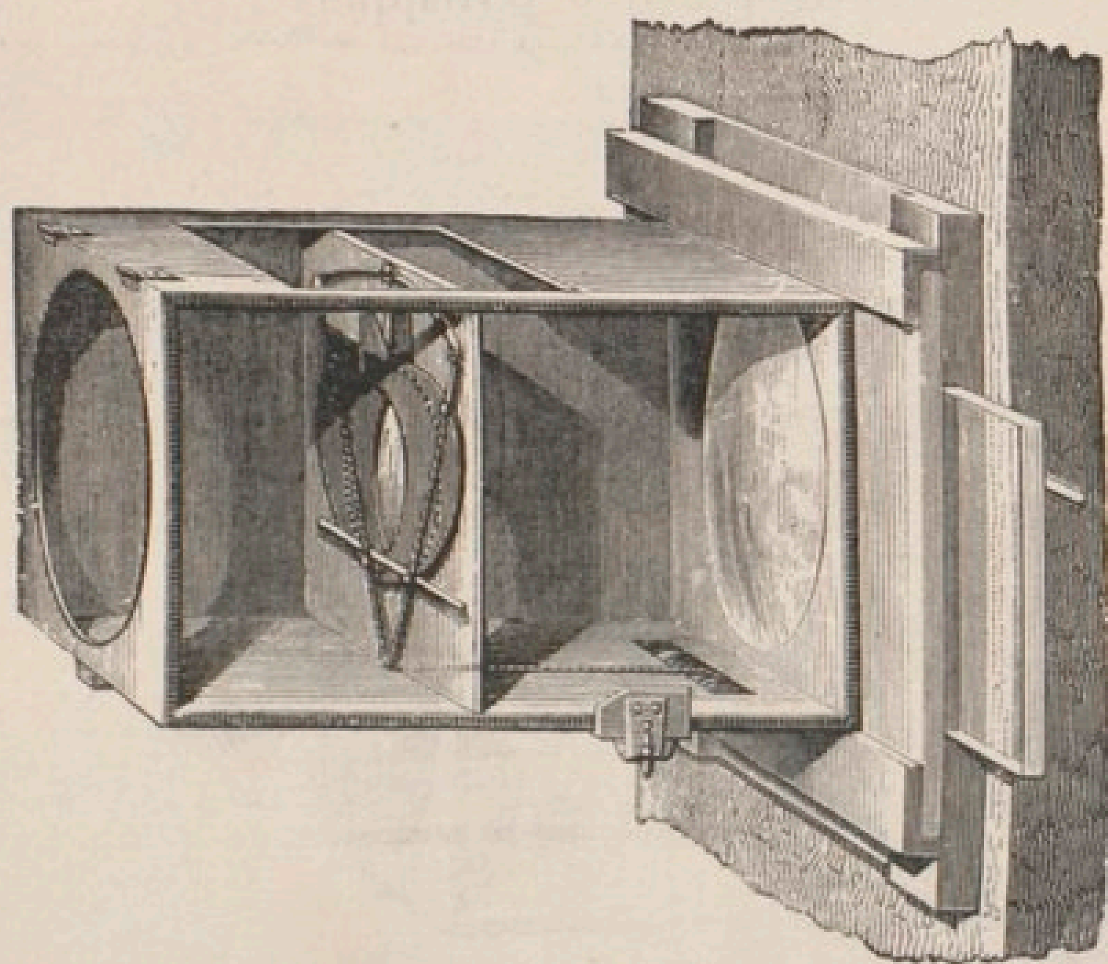
à coup, un fantôme, un lion apparaît là-bas, bien loin, tout petit, un point lumineux. Soudain, il s'accroît, grandit, s'approche, se précipite sur les spectateurs, qui répriment à grand'peine un mouvement de frayeur.

C'est ainsi que Robertson fit venir le tout Paris du dix-huitième siècle dans l'ancien couvent des Capucines, près de la place Vendôme. Il y avait établi sa fantasmagorie dans la chapelle abandonnée, et l'on ne parvenait à cette salle de spectacle qu'après un long parcours dans les corridors du vieux cloître, décorés de peintures étranges.

Le fantascope, qui produit toutes ces illusions, n'est autre qu'une lanterne magique ordinaire, disposée de façon à pouvoir s'éloigner ou se rapprocher du tableau de taffetas gommé ou de toile blanche huilée très unie, sur

lequel vient se peindre l'image du lion ou du fantôme. Seulement, avec l'emploi de la lanterne magique ordinaire, l'image perd de sa netteté à mesure qu'elle grandit. Pour remédier à cet inconvénient, on a donné à l'une des lentilles un mouvement indépendant de la lanterne, c'est-à-dire qu'elle s'éloigne quand elle se rapproche du tableau, et se rapproche quand elle s'en éloigne. Au-devant de cette lentille se trouvent deux fils, fixés premièrement aux deux extrémités d'un ressort arqué, secondement à deux écrans qui, après s'être réunis, vont s'enrouler sur une bobine, de telle sorte que, suivant le mouvement de la lentille, les deux écrans augmentent, diminuent et ferment l'ouverture de l'objectif.

Donc, pour rendre l'effet que je vous ai décrit, l'opérateur commencera d'abord par disposer l'appareil à très petite distance de la toile; l'image



COUPE DE L'APPAREIL LENTICULAIRE DU FANTASCOPE.

apparaît comme un point. Si l'on recule progressivement l'appareil, l'image grandit, produisant cette sensation de surprise, mêlée de frayeur, qui fait le charme de la représentation.

Il est bon, pour produire rapidement les variations de grandeur, de monter l'instrument sur des roulettes garnies de drap, afin qu'elles puissent opérer sans bruit leur mouvement de rotation.

Si Apollonius de Tyane connaissait la lanterne magique, si les prêtres égyptiens se servaient communément de la lanterne fantasmagorique, connaissaient-ils également le diorama? Je n'ose l'affirmer. Mais ce que je puis dire, c'est que Daguerre n'en est pas absolument l'inventeur.

Diorama, par son nom même, signifie *vues à travers;* donc on désigne par diorama toute représentation d'image offrant au moins deux aspects aux spectateurs. Or le P. Nicéron, dans un in-folio très rare, publié à Paris

en 1618, *la Perspective curieuse, ou Magie artificielle des effets merveilleux de l'optique, la catoptrique*, etc., a expliqué quelques effets du diorama. Il peignit même, dans l'ancien cloître des Minimes de la place Royale, deux tableaux, l'un représentant une *Madeleine*, l'autre un *Saint Jean l'Évangéliste dans l'île de Patmos*. A mesure qu'on s'approchait de ces tableaux, le sujet principal disparaissait, et l'on n'apercevait plus qu'un paysage. Servandoni, l'architecte de Saint-Sulpice, opéra des prestiges tenant du diorama, lorsqu'il exécuta des spectacles de décors aux Tuileries, dans la salle des machines mise spécialement à sa disposition.

Je pourrais peut-être aussi mettre au nombre des ancêtres du diorama



LE DIORAMA DE DAGUERRE.

les *transparents* de Carmontelle, sortes de *curiosité*, consistant en longues bandes de papier très fin, couvertes de figures coloriées, qu'on faisait défiler derrière une vitre.

La spécialité du diorama, tel que nous le connaissons aujourd'hui, consiste dans le jeu de la lumière habilement modifiée, de manière à varier les tons généraux et les tons locaux, et à produire tantôt sur quelques points, tantôt sur le tableau entier, tous les effets lumineux naturels ou factices. Ces jeux de lumière s'obtiennent par une double disposition d'éclairage. En un mot, un tableau posé verticalement, peint devant et derrière, se trouve, au premier effet, éclairé en avant par la réflexion d'une toile recevant la lumière de l'étage supérieur, au second effet, par une



LE DIORAMA DANS LES RUES DE PÉKIN.

fenêtre dont les volets se trouvaient fermés au premier abord. Cette substitution de lumière donne des résultats merveilleux.

« Daguerre, dit M. J. Marion, avait particulièrement acquis une habileté étrange dans ce genre de peinture. On cite surtout sa *Messe de minuit* : une église obscure, simplement éclairée par une veilleuse du sanctuaire, et toutes les chaises vides; puis, successivement l'église s'illumine, les fidèles apparaissent, et bientôt on assiste à la solennité de la fête, et une assemblée innombrable de fidèles remplit les rangs et les allées. On cite encore l'église Saint-Germain-l'Auxerrois, tableau si bien dissimulé et dont l'illumination était si complète qu'on rapporte qu'un villageois des environs de Paris ne put en croire ce qu'on lui disait, et, voulant s'assurer si c'était bien l'espace de la nef qu'il avait devant lui et non la toile, tira un sou de sa poche et le lança sur la peinture. Signalons encore la vallée de Goldau, près de Lucerne, au terrible éboulement du 2 décembre 1806. Par transparence, on assistait à la tempête : le ciel était sillonné d'éclairs; les éclats retentissants de la foudre ajoutaient à l'illusion; un violent orage était déchaîné. Après cette nuit d'horreur, on avait sous les yeux l'image de la ruine et de la désolation : ce n'était plus que rochers éboulés et terrains bouleversés là où quelques minutes auparavant on avait admiré la plus riante vallée, le plus charmant paysage. »

Les Chinois, si inventifs, connaissent depuis longtemps le diorama, et il n'est pas rare de rencontrer dans les rues de Pékin un homme porteur d'une grande boîte munie de lentilles, qu'il installe sur des tréteaux, à la grande joie des passants et des enfants, qui, moyennant une faible rétribution, s'absorbent dans la contemplation de quelques images assez grossièrement coloriées.

Pour faire un diorama servant aux jeux, on se sert d'une boîte rectangulaire; sur une des faces, perpendiculaire à la face reposant sur la table, on adapte une lentille. La face opposée, ainsi que la partie supérieure de la boîte, doivent être mobiles autour de charnières.

On tend alors préalablement sur un châssis un morceau de percale ou de calicot, que l'on enduit d'une ou de plusieurs couches de colle de peau, suivant le besoin. On peint la face antérieure avec des couleurs broyées à l'huile, en se servant d'essence et d'un peu d'huile grasse pour les tons vigoureux. Il ne faut employer ni blanc, ni couleurs opaques, ni rien de ce qui pourrait détruire la transparence de la toile; puis on trace derrière les changements que l'on veut faire subir au premier dessin, dont les formes doivent être exactement suivies ou dissimulées avec habileté.

Quand le tableau est mis en place dans le châssis à coulisses, en avant de la face verticale opposée aux lentilles, on lève le couvercle de la boîte, garni d'un miroir, et l'on projette, par réflexion, la lumière sur le devant du

tableau; on obtient ainsi l'éclat du soleil. En baissant progressivement ce couvercle, on imite la tombée de la nuit. Lorsqu'il est presque fermé, on ouvre le fond en y projetant de la lumière, et les spectateurs n'aperçoivent plus que le changement dessiné par derrière.

Je pourrais presque comprendre dans les lanternes magiques ce petit instrument que les Chinois appellent pittoresquement *wan-boa-tang, tube à mille fleurs*, et que nous désignons sous le nom plus pompeux et quelque peu pédant de *kaléidoscope*. Cet instrument, que Windsor fit breveter en 1818 comme une invention nouvelle, avait déjà été décrit cinquante ans auparavant. Sa théorie est fort simple. Le premier traité de physique vous la fera connaître, et, cette connaissance faite, vous construirez aisément l'objet. Je n'insisterai donc pas davantage.

# GUIGNOL CHEZ SOI

Un mot sur les marionnettes dans l'antiquité. — Leur introduction en France. — Où il est démontré que les marionnettes peuvent conduire à l'échafaud. — Polichinelle, ses origines, toutes françaises, son nom, ses vices. — Mésaventure arrivée à Charles Nodier. — Une représentation en Annam. — Naissance et gloire de Guignol. — Silhouette de Gnafron. — L'invention probable de Burrattino. — Construction détaillée et machination d'un théâtre pouvant servir à la fois aux marionnettes, aux guignols et aux ombres chinoises.

Je ne veux point vous donner en détail l'histoire des marionnettes. Je dépasserais en peu de temps, et de beaucoup, les limites du cadre que je me suis imposé pour ces études. Cette histoire, d'ailleurs, n'est plus à faire et je renvoie à l'ouvrage de M. Charles Magnin le lecteur curieux d'approfondir les origines de nos petits bonshommes de bois. L'éminent académicien a traité la matière en maître, mettant au service d'un sujet si mince en apparence une érudition profonde et de bon aloi. Je me contenterai d'une légère esquisse.

Presque aussi loin qu'on remonte dans l'antiquité, on trouve les Égyptiens utilisant les marionnettes dans leurs fêtes religieuses. Les Grecs les nommaient *neyrospasmata*, ce qui peut se traduire : objets mis en mouvement par de petites cordes. Aristote, qui parle de tout un peu, les désigne fort clairement lorsqu'il dit que, si ceux qui font agir et mouvoir de petites figures de bois tirent le fil qui répond à un des membres, ce membre répond aussitôt. On voit, ajoute-t-il, le cou tourner, la tête s'incliner, les yeux rouler, les mains rendre exactement le mouvement qu'on exige d'elles. En un mot, toute cette petite personne de bois paraît vivante et animée.

Les Romains, en empruntant leur civilisation à la Grèce, acclimatèrent les marionnettes chez eux. Horace en parle quelque part.

Ce ne fut guère que sous le règne de Charles IX qu'elles s'introduisirent franchement en France, et prirent le nom de marionnettes soit de leur importateur Marion, soit de sa femme Marie, soit du sobriquet donné aux petites

poupées de bois habillées, soit de toute autre cause. Les opinions des étymologistes ne résonnent pas à l'accord parfait.

Vers le milieu de l'avant-dernier siècle elles atteignirent à l'apogée de leur gloire, grâce aux soins du célèbre Jean Brioché, l'incomparable arracheur de dents, qui les popularisa sur son théâtre nomade du Pont-Neuf et les introduisit même dans les foires Saint-Germain et Saint-Laurent. Brioché acquit dans son art de montreur de marionnettes une habileté incroyable. Elle faillit lui coûter cher. Un jour qu'il promenait sa troupe de bois en Suisse, il s'arrêta à Soleure et donna une représentation. Les habitants ne connaissaient point ce genre de spectacle. Leur étonnement passa vite à l'effroi, l'effroi à l'affolement. Ils soupçonnaient là-dessous quelque diablerie! Ils tiennent conseil, délibèrent et dénoncent Brioché au bourgmestre, qui le fait jeter en prison sous l'inculpation de sorcellerie. Le procès s'instruit; les témoins déposent; on condamne Brioché à mort en dépit de ses chaleureuses protestations. Sur ces entrefaites arrive à Soleure, pour y faire des recrues, un capitaine aux gardes suisses. On lui conte la nouvelle. Il veut voir le sorcier. Quelle n'est pas sa surprise en se trouvant en présence du célèbre charlatan qu'il avait rencontré ailleurs. Vite le capitaine court chez le bourgmestre et parvient, à grand'peine, à faire élargir le pauvre diable. Brioché s'empresse d'emballer sa troupe et de fuir une ville aussi inhospitalière. Il est vrai qu'en dédommagement Boileau l'a immortalisé dans sa septième Épître.

Brioché eut des imitateurs et des successeurs. Les marionnettes devinrent à la mode. On leur laissa toute liberté de parole. Nombre d'auteurs ne se gênèrent pas pour aller leur porter des pièces que la censure aurait interdites, représentées par des acteurs vivants.

Afin d'éviter les frais d'un personnel nombreux, les montreurs de marionnettes synthétisaient leurs personnages dans une série de types caractérisant les passions et suffisant aux principales situations dramatiques. Cette série, fort peu nombreuse, s'est transmise jusqu'à nos jours, mais les types n'ont plus, il s'en faut, leur caractère générique. Un seul reste ce qu'il a toujours été. Il forme une partie tellement intégrante du théâtre des marionnettes, qu'on peut dire qu'une représentation complète ne peut se faire sans lui.

J'ai nommé Polichinelle.

Très gourmand de nature, Polichinelle a la digestion expansive. Si même il lui arrive, par mégarde, de dire la vérité sans rire, soyez certain que c'est toujours après un bon repas. Connaissant cette particularité, je l'invitai un soir à dîner afin de le faire bavarder sur sa vie, son caractère, son nom et son origine.

Les premières gorgées de café prises, les cigares allumés, je lui de-

mandai à brûle-pourpoint quelle était sa vraie nationalité. Il me répondit, non sans une pointe d'orgueil : « Je suis Français. » Je ne pus retenir une exclamation de surprise. « Ah! ah! dit-il, vous êtes comme les autres, vous me croyez Italien. Quelques-uns de vos savants prétendent que je suis issu de ce bossu osque, nommé Maccus, qui amusait par ses facéties Coriolan réfugié chez les Volsques. C'est leur manière d'expliquer ma gibbosité. D'autres, non moins érudits et non moins perspicaces, vous conteront que je suis une personnification française du *Pulcinella* italien. Fadaises, mon cher ami, fadaises que tout cela. Je suis Français et bien Français. Mon nom de baptême seul vient d'Italie.

« Je me moque de tout, ajouta-t-il, je n'ai donc pu naître que d'une moquerie. Cette remarque faite, j'appellerai encore votre attention sur l'époque de mon apparition, qui n'eut lieu que vers la fin du règne de Louis XIII. Ces deux remarques vont nous servir de point de départ.

« Depuis longtemps déjà nos auteurs se moquaient des rodomontades espagnoles. Les soldats de Charles-Quint avaient fourni à toute l'Europe de nombreux exemples du *miles gloriosus* de Plaute. Soldats glorieux, fanfarons et poltrons, se baptisant des noms retentissants de Matamore (tueur de Maures), Fracasse, Spavento du val d'Enfer, Tranchemontagne, Brisemur, Grand'gueule, Fierabras, Scarabombardon, et bien d'autres encore. Terribles capitaines, monsieur! Ils foudroyaient leurs ennemis d'un regard. Sur leur passage les cités se changeaient en cimetières. Le soleil ne les voyait qu'avec terreur, et, chose plus étonnante, la lune pâlissait. Seulement — il y avait un seulement — le moindre bruit les faisait rentrer sous terre; un enfant les rossait devant tout le monde sans qu'ils criassent ouf! Cyrano de Bergerac et Corneille avaient à la vérité introduit ces capitans dans leurs œuvres. Mais il fallait au peuple une caricature encore plus accentuée. J'y songeai et j'attendis le moment favorable. Les Espagnols ne tardèrent pas à me la fournir.

« En 1636, établis dans le nord, à Corbie, ils menaçaient Paris. Les Parisiens se levèrent en masse et délivrèrent la Picardie. Pendant ce temps-là un autre point noir surgissait au sud-est. Gallas, avec les Impériaux, s'avançait en Bourgogne. Trouvant Dijon bien gardé, il se rabattit sur Saint-Jean-de-Losne, petite ville de province, bicoque insignifiante comme on l'appelait alors, bâtie dans une vaste prairie au bord de la Saône. La résistance héroïque de cette bourgade, résistance pouvant être mise en parallèle avec les plus hauts faits d'armes de Rome, d'Athènes et de Sparte, permit au colonel Rantzau d'arriver. Il rejeta Gallas dans la Saône et le força à effectuer une retraite désastreuse. La joie des Parisiens fut grande. Gallas n'était plus à craindre; on caricatura Gallas. Je relevai mon chapeau par devant et j'y adaptai un panache; j'endossai un pourpoint brodé

et lacé; je me fis une bedaine énorme que je promenai sur une brouette. Cette plaisanterie, cette moquerie me valurent d'être baptisé du nom français de Pulcinella, le facétieux et le moqueur à la mode. Mon succès fut du reste si grand qu'en 1640 Pulcinella lui-même se crut obligé, pour faire quelque recette, d'emprunter mon costume, qui était aux couleurs espagnoles : rouge et jaune, galonné de vert. En 1648, quand le baron général Beck, battu à Lens par le prince de Condé, fut fait prisonnier et se laissa mourir de désespoir à Arras, les caricatures allèrent leur train. Je vous recommande celle intitulée : *La prise du bec de l'Espagnol*. Vous verrez que jamais général étranger ne ressembla mieux à Polichinelle. Tout y est. Du reste, ma chanson n'est-elle pas une preuve évidente que je suis la personnification d'une moquerie contre les Espagnols :

Je suis le fameux Mignolet,
Général des Espagnolets :
Quand je marche, la terre tremble, etc.

« Après cette charge mon succès atteignit à la célébrité. Je devins dès ce jour le *badin ès farce de France*. »

Il n'y avait plus à en douter : Polichinelle était bien une création spontanée de l'esprit français. Ces confidences, augmentées de quelques autres, me permirent d'établir les mémoires de mon ami. Le gros ventre du général Gallas, aussi bien que tous les ventres à la poulaine de l'époque, baleinés et bombés pour soutenir la cuirasse, lui donnèrent la bosse de devant. Quant à la bosse du dos, Polichinelle avoue ingénument qu'elle lui vient de ce que l'on est convenu d'attribuer aux bossus beaucoup de verve railleuse et un grand nombre de vices. Si j'étais bossu, je m'inscrirais en faux contre une telle assertion. Je crierais par-dessus les toits que le dos voûté de Polichinelle lui vient de la cuirasse bombée des vaincus de Saint-Jean-de-Losne. Je sauverais ainsi l'honneur des bossus, tout en ayant de grandes chances de dire la vérité.

Il faut l'avouer pourtant : mon ami Polichinelle est très vicieux. Il tue les chiens, rosse le commissaire, extermine les gendarmes, pend le bourreau, assomme le diable, bat sa femme et jette ses enfants par la fenêtre. Ses méfaits ont fourni la matière de trois actes et de quatorze tableaux, illustrés par Cruikshank.

Son éducation a été déplorable, son langage et ses propos s'en ressentent. Mais Louis XIV et la cour l'entendaient sans honte : nous pouvons bien agir de même.

Personne ne se formalisait de ses plaisanteries au gros sel. Leur auteur était couru, fêté, choyé. Devant cette vogue, Molière songea à l'employer. Il le chargea de remplir, presque à lui seul, l'intermède qu'il fit entre le pre-

mier et le second acte du *Malade imaginaire*. C'est là que Polichinelle, désirant modestement chanter au clair de la lune, est interrompu par des violons, puis par des archers qui veulent le mettre en prison pour tapage



POLICHINELLE.

nocturne. En sa qualité de matamore, il appelle à son aide toute une armée de valets imaginaires. Le guet, d'abord effrayé, reprend courage en ne voyant rien paraître et le saisit. Il est condamné à payer six pistoles, ou à recevoir trente croquignoles ou à endosser douze coups de bâton. Polichinelle, qui n'aime pas à se dessaisir de sa monnaie, opte pour les croquignoles. A la

quinzième, son nez est quelque peu en capilotade. Il demande grâce, disant qu'il préfère les coups de bâton. Au sixième il se refuse à en recevoir davantage et se décide à payer les six pistoles.

La renommée de Polichinelle fut si grande à cette époque, qu'il eut une véritable influence sur quelques types étrangers. En 1668, à la restauration des Stuarts, il émigra en Angleterre et devint M. Punch. En Allemagne, il infusa un sang nouveau à Hanswurst (Jean Saucisse). Il s'établit en Hollande sous le nom de Toneelgeck. En Italie, sous la désignation de Marco Pepe, il fit concurrence à Pulcinella, qui avait dédaigné ses bosses. En Espagne, il prit des allures de noblesse et se fit nommer don Cristoval Polichinela. En Orient, il se frotta à Karagheuz, et je ne sais trop lequel apprit à l'autre ses plaisanteries cyniques.

Polichinelle mange beaucoup, boit de même et souvent digère mal. Son gosier ressemble à un trou creusé dans du sable sec. Sa bosse de devant garde toujours une place pour l'objet de sa gourmandise. Aussi Polichinelle est-il souvent malade. Une visite de l'apothicaire, et tout est fini. Polichinelle ne peut avoir de maladies graves; Polichinelle ne peut mourir. Il est plus immortel que s'il avait été reçu de l'Académie où il se présenta, d'après une pièce célèbre de Malézieu de Chatenay, représentée plusieurs fois devant la cour et imprimée en 1717. Né d'une moquerie, il se moque de tous les vices et de tous les abus. Aussi, tant que le monde vivra, Polichinelle vivra, riant, chantant et sifflant.

Depuis sa naissance, notre héros a quelque peu modifié son costume. Aujourd'hui il porte franchement deux bosses et des habits mi-partis vert et rouge, galonnés d'or sur toutes les coutures. Quant à son langage, il reste toujours aussi bizarrement incompréhensible. Charles Nodier, le spirituel académicien, se demandait souvent comment Polichinelle s'y prenait pour bredouiller de la sorte. Un jour, n'y tenant plus, il entra dans la cabane de Guignol. Le directeur, faisant droit à sa requête, lui prêta un petit instrument de bois et de métal nommé *pratique*, et dont les Grecs se servaient sous le nom de *sgherlo* pour imiter, en charge, et reproduire le son métallique de la voix des acteurs passant par le porte-voix du masque. Charles Nodier la mit dans sa bouche et parla. A entendre l'académicien, vous eussiez juré entendre Polichinelle lui-même. Il était au comble de la joie. Un point d'interrogation le gênait encore.

« C'est très ingénieux, dit-il au directeur, très surprenant. Je parle comme Polichinelle, et cela au premier coup. Cependant, dites-moi.... cette pratique, comment faites-vous pour ne pas l'avaler?

— Bah! répondit le directeur, celle que vous tenez dans la bouche je l'ai avalée plus de vingt fois. »

Je vous laisse à penser quelle figure fit à cette réplique le spirituel académicien.



UNE REPRÉSENTATION DE MARIONNETTES EN ANNAM.

De tout temps les marionnettes ont été aimées, et tous les peuples les aiment encore aujourd'hui. On les voit en Italie, on les voit en Allemagne, on les voit en Angleterre, on les rencontre en Espagne tout comme au temps de Don Quichotte. Les peuples de l'Orient en raffolent. En Chine et au Japon, on les coudoie à chaque instant dans les rues, et le plus grand plaisir qu'on puisse faire aux Annamites est de leur donner une représentation de marionnettes. Pourvu que les acteurs jouent, ils s'inquiètent peu du théâtre et de la décoration. Quelques bambous entourés d'étoffes suffisent pour attirer tout un peuple et le faire s'extasier pendant des heures entières.

Sans que cela saute aux yeux au premier abord, on trouve dans le théâtre des marionnettes une marche ascensionnelle vers la moralisation. A Polichinelle voleur, gourmand, ivrogne, poltron et perfide, succède Pierrot, qui possède les mêmes défauts un peu atténués; puis vient Guignol, honnête au fond, franc et dévoué; il boit sans aller jusqu'à l'ivresse, mais sa mauvaise tête le porte encore à rosser les gendarmes.

L'origine de Guignol semble être lyonnaise. On dit que vers le milieu du dix-huitième siècle un sieur Mourguet, écrivant des canevas pour un théâtre de marionnettes, consultait un canut de ses amis, comme Molière sa servante, et ce brave homme s'écriait souvent dans son patois : « C'est guignolant! » exclamation qu'on peut traduire par : « C'est réjouissant! » De là le nom de Guignol, type amusant représentant l'esprit de ressources un tantinet naïf, mais toujours gai. Par exemple, il ment comme M. de Crac lui-même et vous raconte sans rire l'histoire d'un pêcheur à la ligne qui, voyant son bouchon s'enfoncer, tire d'un coup sec, amène un marteau de maréchal qui tombe dans un buisson et tue un lièvre.

Son costume consiste en un pantalon bleu, un gilet rouge à boutons métalliques, un habit court d'un beau vert, un chapeau noir relevé d'où s'échappe une queue de perruque frétillant constamment sur ses épaules.

A Lyon, où il a prospéré et prospère encore, Guignol se montre constamment accompagné par son ami Gnafron, ivrogne sincère et convaincu, sorte de Bacchus antique égaré dans la comédie contemporaine. A Paris on connaît peu Gnafron. Polichinelle a tout juste admis Guignol, mais il n'en veut pas d'autres auprès de lui. Il reste aussi despote dans la coulisse que dans le domaine conjugal. Ce n'est pas peu dire.

Toujours est-il cependant que, si la gloire de Polichinelle n'a pas été battue en brèche par Guignol, ce dernier a laissé son nom au théâtre même des marionnettes, surtout au théâtre de celles que l'on fait mouvoir en bas par la main. Cette manière d'actionner les acteurs de bois remonte vraisemblablement à la fin du seizième siècle, époque où la troupe italienne des Gelosi vint en France. Dans cette troupe se trouvait un nommé Burrattino. On

désigne encore par ce nom, en Italie, les marionnettes tenues par en bas avec la main.

M. Camille Lemonnier, dans son voyage en Belgique, nous fait faire connaissance avec le *Pocsjenelle Kelder* ou la cave à Polichinelle, une des curiosités de la ville d'Anvers.

« A la clarté tremblotante d'un quinquet suspendu à la voûte, dans un brouillard d'haleines et de fumée de pipe, je distinguai des bancs descendant en gradins jusqu'à la scène et chargés de bateliers en camisole de laine, de mousses au feutre mou, de jeunes rôdeurs de quais coiffés de la « desfoux » anversoise, de poissonnières et de marchandes de moules, les hommes pileux et rudes, les femmes çà et là fraîches et grasses, tous ensemble oscillant au fond des pénombres, dans une constante secouée des rires. Sur la scène un drame local déroulait ses péripéties. La foule trépignait, hurlait, se démenait, applaudissant la victime et anathématisant le traître. A vrai dire, il eût fallu être initié aux habitudes de ce public simple et fruste pour savoir distinguer ses bordées d'enthousiasme de ses manifestations d'hostilité, tant les unes et les autres s'assimilaient dans le même éclat tumultueux.

« Derrière la rampe, figurée par un cordon de chandelles de suif, gigotaient au bout de leurs fils de laiton des fantoches en carton peint, affublés qui en Turc, qui en bandit, qui en roi de jeux de cartes, qui en berger, qui en matelot. Le dramaturge, non content de se moquer des unités classiques, s'était affranchi des dernières entraves et passait, avec une désinvolture très goûtée par son public éclectique, des vers à la prose, du quatorzième siècle à la bataille de Waterloo, dont Charles-Quint racontait les péripéties à Geneviève de Brabant. De temps en temps les régisseurs de ce théâtre baroque cessaient d'agiter et de faire parler leurs marionnettes pour se chamailler, avec des jurons et des poissarderies de haut goût. Le parterre alors s'agitait, attendant la fin de la querelle.

« La police de la salle était faite par un grand diable de batelier, basané et tanné, l'air farouche, qui, armé d'un manche à balai, distribuait à la ronde, particulièrement sur la tête des gamins trop bruyants, des volées auxquelles ils échappaient en se bousculant. L'entrée du théâtre coûtait deux *centen* (quatre centimes) et la représentation durait jusqu'à dix heures. Moyennant un pourboire, je fus introduit par l'homme au balai dans les coulisses, où je jouis à l'aise du spectacle de l'auditoire, m'égayant de ses gaîtés et sentant passer dans mes veines le magnétisme de ses rudes émotions. Le spectacle fini, la foule s'écoula en commentant les événements de la soirée, et longtemps je regardai moutonner dans les pâleurs de lune les larges épaules des hommes. »

Maintenant que je vous ai mis à même de connaître les marionnettes, je tiens à vous donner tous les détails nécessaires pour leur construire un



LA CAVE DE POLICHINELLE A ANVERS.

théâtre, leur aménager, machiner et décorer une scène. Dans nos appartements modernes, le cadre le plus commode pour placer un guignol étant le chambranle d'une porte à deux battants, faisant communiquer deux chambres entre elles, nous allons construire notre théâtre sur des dimensions qui le rendent susceptible de s'adapter dans ce cadre.

La *carcasse*. — Nous prendrons pour la construire des baguettes de chêne ayant 3 centimètres d'épaisseur sur 6 de largeur. Avec ces baguettes façonnons un prisme quadrangulaire A, de telle sorte que les arêtes internes mesurent 95 centimètres de largeur, 60 centimètres de profondeur et 70 centimètres de hauteur. Nous aurons eu soin de placer les baguettes de chêne de telle sorte que leur largeur se trouve à plat pour les montants horizontaux et suivant le plan faisant face au public pour les montants verticaux. Chaque face de ces montants sera creusée, dans toute sa longueur, par une rainure de 1 centimètre de largeur sur 1 centimètre de profondeur.

Ceci posé, nous établirons la façade, soit carrée, soit cintrée, suivant le goût, en donnant au bâtis B 15 centimètres de largeur environ. Et nous adapterons à la partie interne un biseau C de 3 centimètres, ce qui aidera tout d'abord à la perspective de la scène. On pourra peindre sur cette façade des colonnettes, des statues, des rinceaux, des cariatides, des trumeaux et toutes les décorations architecturales qu'il plaira, en imitant les marbres, les pierreries et les ors divers à la volonté de chacun. A l'aide de vis on fixera aisément cette façade sur l'un des cadres verticaux de notre prisme quadrangulaire.

Alors, sans avoir besoin d'apporter un aussi grand soin à la menuiserie, attendu que sa seule qualité requise sera la solidité, nous ferons un autre prisme quadrangulaire D de $1^{m},30$ de haut sur 60 centimètres de profondeur et $1^{m},20$ de largeur. Ce prisme constituera le pied sur lequel nous monterons notre théâtre et lui tiendra lieu de premier, deuxième, troisième, quatrième et cinquième dessous.

Lorsqu'on voudra jouer guignol, c'est-à-dire un spectacle dans lequel les marionnettes sont tenues à la main et par en bas, on établira à 45 centimètres du sol, au fond de ce bâtis et dans toute sa largeur, une planche E qui permettra à l'impresario de s'asseoir. En face de lui, et bien à sa portée, une autre planche F servira de foyer aux artistes. C'est là qu'ils attendront, couchés en rang, leur tour d'entrer en scène. Un peu au-dessus on placera une petite planchette G pour servir de pupitre à la pièce, s'il est nécessaire.

Nous glisserons alors dans les rainures des deux montants horizontaux inférieurs du théâtre une lame de parquet de 8 à 9 centimètres, et nous la pousserons jusqu'à l'avant-scène. Cette lame nous servira : 1° à éloigner les marionnettes de la rampe pour qu'elles ne se brûlent pas;

2° à placer différents objets; 3° à appuyer le poignet pour contre-balancer la fatigue du bras tenu en l'air.

Le *rideau*. — Sur un fort morceau de calicot nous dessinerons un rideau que nous peindrons soit à la colle, soit, ce qui est beaucoup plus commode et rend le même effet, à l'essence de térébenthine. Ces deux genres de peinture doivent être seuls employés; il est nécessaire que le rideau, comme les décors, soient mats. Nous clouerons ce rideau, à sa partie supérieure, derrière le fronton muni d'une petite courtine fixe I, sur un bâton tournant sur un axe horizontal. Une ficelle continue, passant sur des poulies de renvoi, tendue par une roulette montée sur une vis sans fin et fixée à un des montants du dessous, nous permettra de le monter ou de le descendre doucement, sans secousses et à notre volonté. Pour l'obliger à se tenir droit dans ce double mouvement, nous pourrons passer une tringle de fer dans une coulisse ménagée à sa partie inférieure. Le rideau entièrement levé disparaîtra derrière la courtine.

Le *manteau d'arlequin*. — Trois planchettes K le composeront; on y simulera à la peinture des draperies rouges. La planchette du cintre sera munie de deux lames de zinc percées de trous à différentes hauteurs, ce qui permettra de baisser ou d'élever cette pièce suivant les besoins. Les planchettes des côtés, pour la même raison, glisseront dans des rainures pratiquées sur les montants horizontaux inférieurs et supérieurs du théâtre.

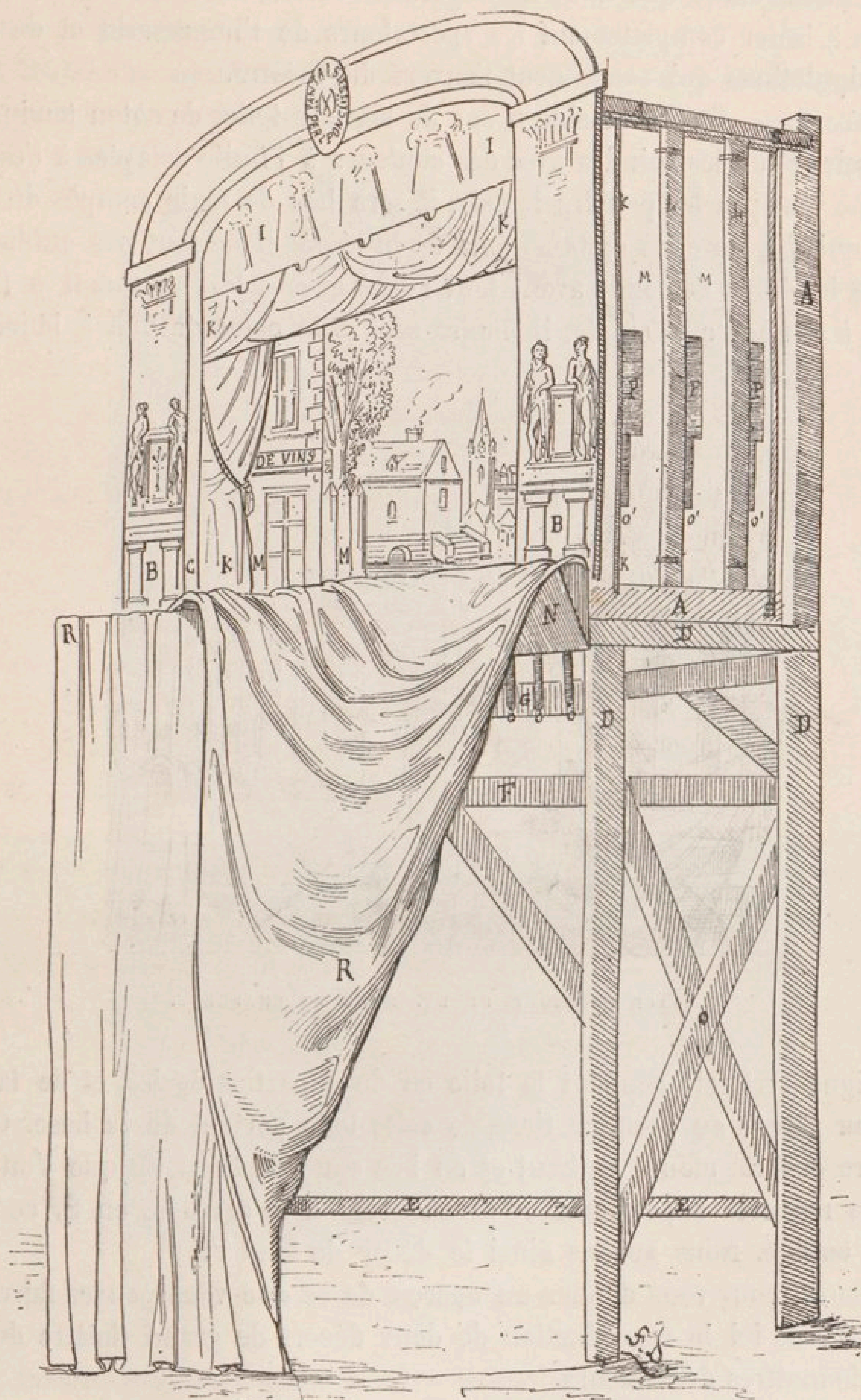
Les *portants* et les *coulisses*. — Pour les portants L, nous couperons des baguettes de chêne de 5 centimètres de largeur sur 1 et demi d'épaisseur, que nous taillerons en biseau à leurs extrémités pour leur permettre de glisser dans les rainures des montants horizontaux. A 5 centimètres de ces extrémités, nous visserons de petites tiges de fer, plates, de 20 centimètres de long et qui glisseront dans de petits manchons en zinc adaptés à la partie postérieure des coulisses.

Ces coulisses M seront faites de planchettes de 20 centimètres de largeur et d'une hauteur égale à celle du théâtre. On les découpera à la scie, suivant le dessin, pour former la silhouette des bâtiments ou les percées dans le feuillage des arbres.

L'*éclairage*. — Il se divise en deux parties : la rampe et les coulisses.

Faites avec du fer-blanc une gouttière N à angle obtus de toute la largeur de la façade, fermée à ses extrémités et munie à ces endroits de crochets permettant de la fixer à des anneaux vissés sur ladite façade. Ce sera le réflecteur. Si vous avez le gaz à votre disposition, amenez-le dans cette gouttière par un tube en caoutchouc, dont l'extrémité sera reliée au centre d'un tube de cuivre percé de trous. Sinon, forez la partie inférieure de la gouttière en une dizaine d'endroits et mettez-y des souches de

bougies O pareilles à celles dont on se sert pour les lanternes de voitures. Derrière chaque coulisse et le manteau d'arlequin, une souche semblable O sera



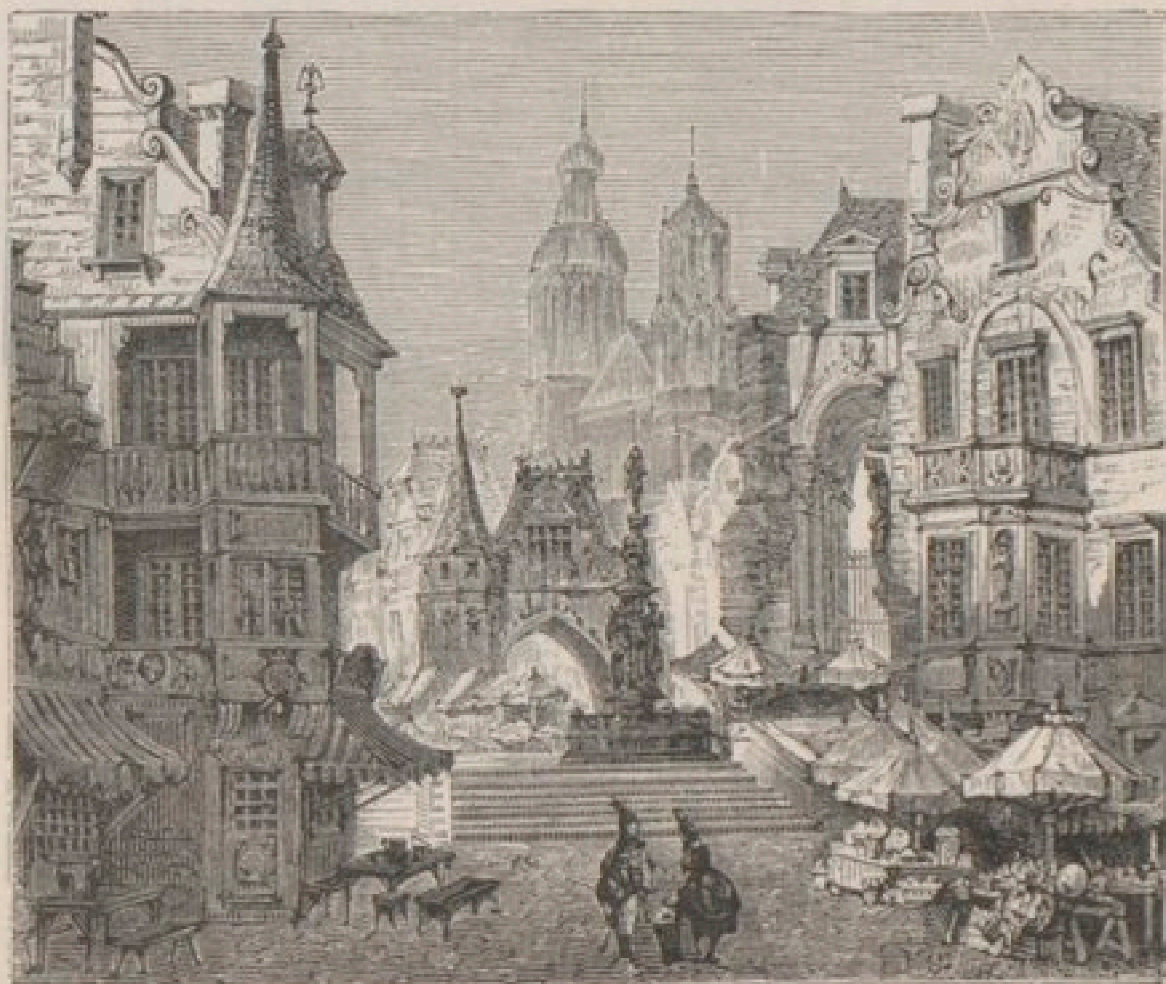

CONSTRUCTION D'UN GUIGNOL.

adaptée dans un réflecteur P, composé d'une lame de zinc repliée à angle droit.

La *galerie*. — A la partie supérieure du réflecteur de la rampe nous adapterons une draperie R qui, tombant jusqu'au sol, cachera la rampe et

le pied. Puis nous placerons le théâtre dans le chambranle de notre porte et nous clouerons à droite, à gauche et en haut de ce chambranle une draperie de même étoffe que nous découperons suivant les contours du théâtre, de façon à isoler complètement les spectateurs de l'impresario et de toutes les manipulations qui constituent l'envers du théâtre.

Les *décors*. — On les dessinera sur de simples toiles de coton tendues sur des châssis, et on les peindra avec des couleurs à l'huile délayées à l'essence. Si l'on ne veut pas les peindre le soir, il sera bon de tenir compte du changement qui s'opère dans certains tons de lumière. Il ne faut pas oublier non plus que le décor demande avant tout l'effet et non le fini. Quant à la perspective à donner aux sujets, il faudra mettre le point de vue à la jonction



PLACE PUBLIQUE DE MM. RUBÉ ET CHAPERON.

de la ligne verticale coupant la toile en deux parties égales, et de la ligne d'horizon placée au premier tiers de cette toile partant de la base. Chaque toile sera ensuite clouée en haut et en bas sur une baguette que l'on fixera dans les rainures supérieures et inférieures de la carcasse en S, ce qui la tiendra tendue. Nous aurons ainsi le décor de fond T.

D'ailleurs, pour vous donner un aperçu de ce que vous pouvez faire, nous vous donnons ici la reproduction de deux décors de grand théâtre dus à la brosse de maîtres décorateurs.

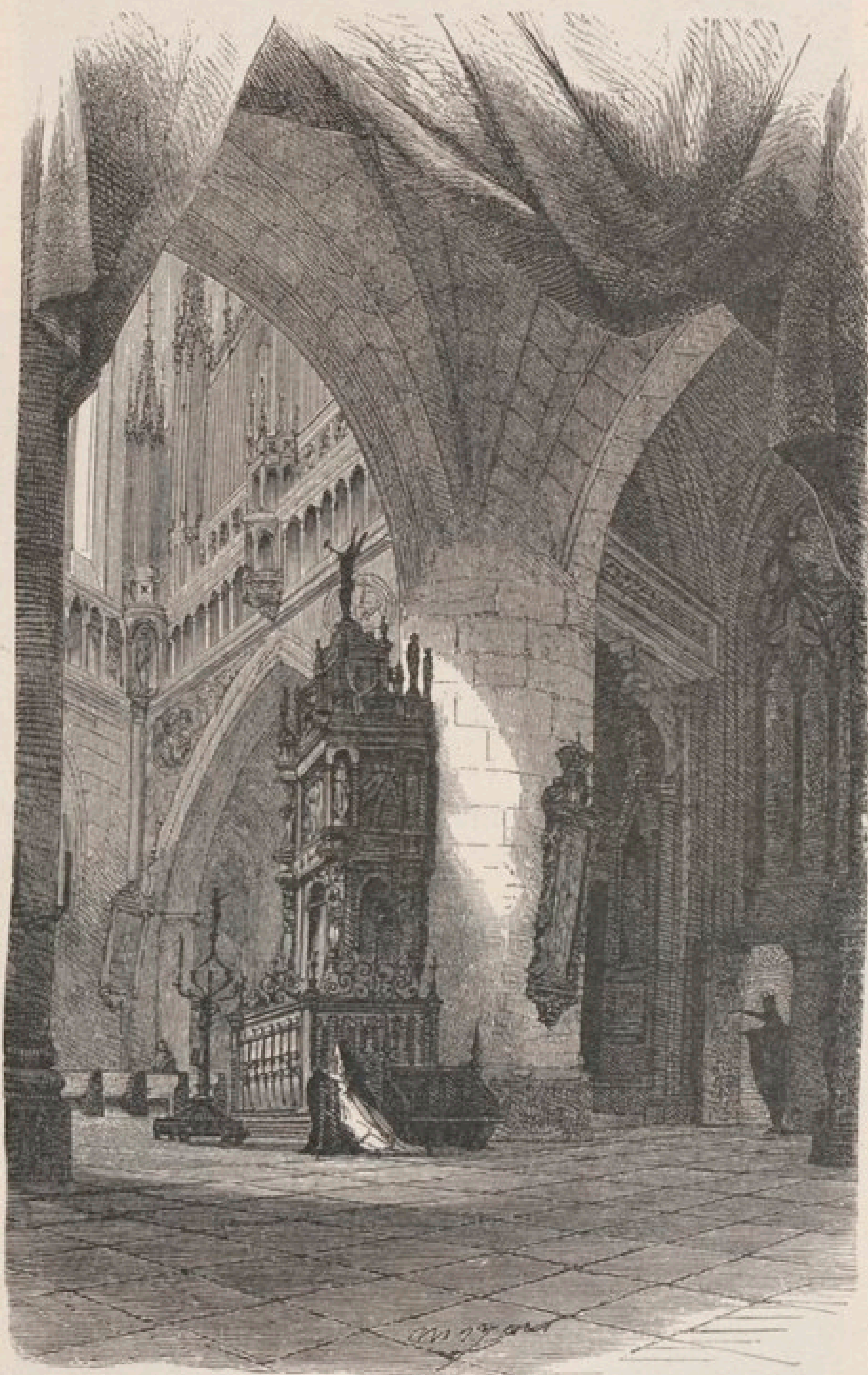
Le *mouvement*. — Pour le guignol, c'est-à-dire pour les marionnettes tenues par en bas, on passe la main sous la robe de la marionnette, on introduit l'index dans la tête, le pouce et le médius dans chaque bras. Et l'on peut, par les mouvements combinés de ces trois doigts, imiter tous les gestes d'une figure.

Pour les marionnettes proprement dites, on passe le médius dans le fil

qui tient la tête, l'index et l'annulaire dans ceux qui tiennent les bras ; le pouce et l'auriculaire, dans ceux des jambes.

Quant aux ombres chinoises, j'indiquerai dans le chapitre suivant la manière de les faire mouvoir.

Les *différents spectacles.* — Si je vous donne ces indications, c'est que



INTÉRIEUR D'ÉGLISE DE M. CAMBON.

notre théâtre peut servir à ces trois genres de représentation. Nous avons, en décrivant la construction du théâtre, donné celle du guignol. Pour obtenir une scène de marionnettes, il nous suffira de glisser dans les rainures des montants horizontaux inférieurs plusieurs lames de parquet, jusqu'à former un plancher complet.

Le travail sera un peu plus compliqué pour les ombres chinoises. Nous

enlèverons tous les portants de la scène, ne laissant que le manteau d'arlequin. Nous les remplacerons de chaque côté par un portant de 20 centi-



GROTTE. PREMIER EFFET.

mètres de large, sur lequel est cloué, à angle droit, un autre portant présentant du côté de la scène une rainure dans toute sa longueur. Chaque portant sera poussé tout contre le manteau d'arlequin, que nous avancerons

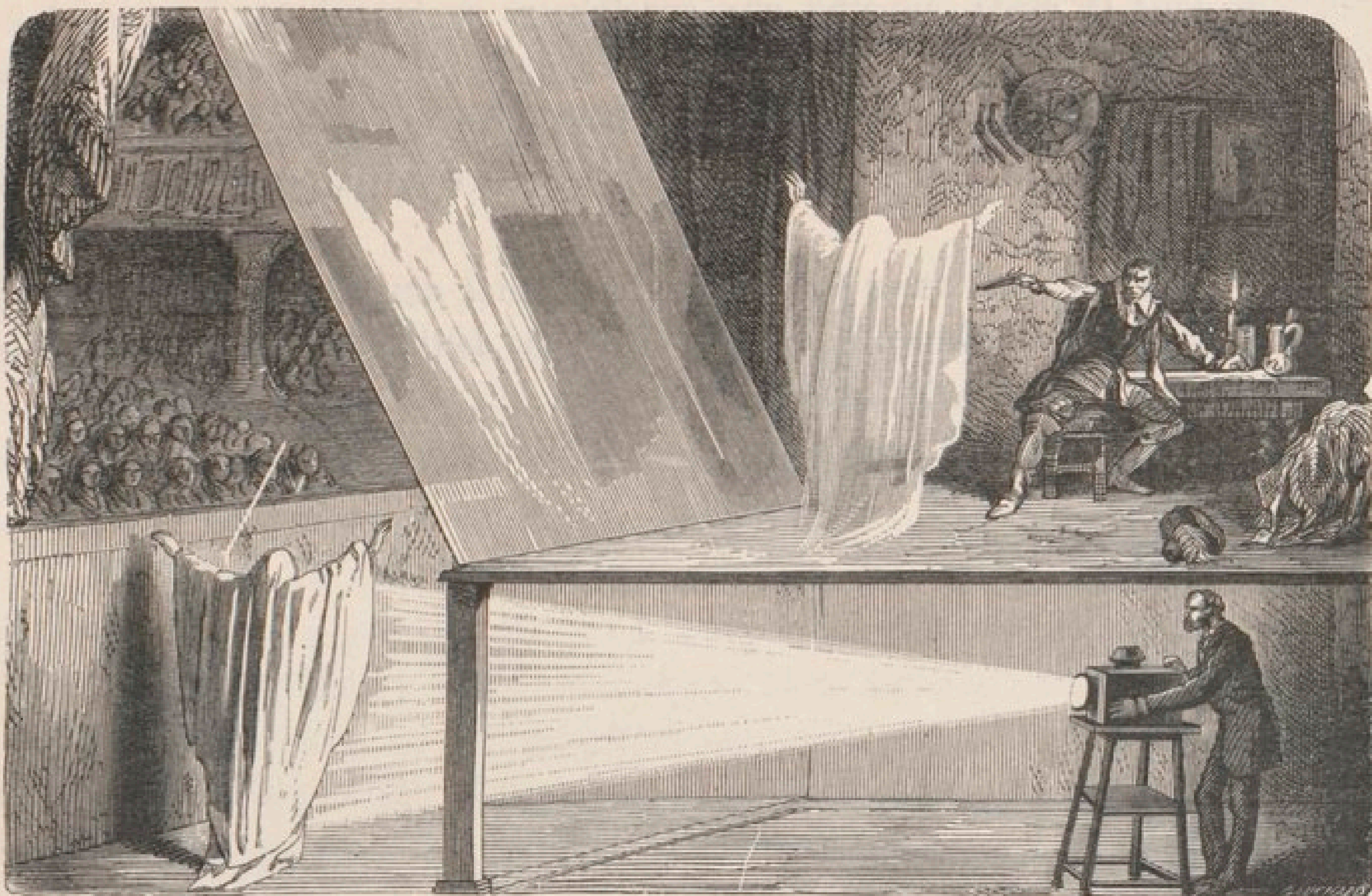


GROTTE, DEUXIÈME EFFET.

sur la scène le plus possible. Dans les rainures des portants nous glisserons une planche de la grandeur de l'ouverture du théâtre, et évidée dans son

centre à la dimension des décors des ombres chinoises. Nous terminerons en glissant dans les rainures des montants horizontaux supérieurs une feuille de parquet que nous pousserons également jusqu'au manteau d'arlequin. Le plancher sera conservé. Il est important que toutes ces pièces soient noircies et parfaitement ajustées, afin d'intercepter le moindre rayon lumineux. Dans la feuillure du cadre évidé se place le décor, qui y est retenu par quatre petits taquets.

Les *trucs*. — Ils se présentent nombreux et leur description pourrait nous entraîner fort loin. D'ailleurs, ils ne sont pas immuables, et l'intelligence de chacun peut s'exercer à les rajeunir. Vous obtiendrez le tonnerre en secouant



COMMENT ON PRODUIT LES SPECTRES.

une feuille de tôle; les éclairs, en approchant et éloignant rapidement une lumière; la pluie, en remuant du sable dans une boîte cylindrique en ferblanc; les flammes d'incendie, en projetant du lycopode sur des charbons. Vous figurerez un ballet en attachant les fils de vos marionnettes aux différents points d'un extenseur.

Des changements très amusants sont ceux d'objets de premier plan, en bois ou en carton découpés, et qui, à un moment donné, se rabattent dans le dessous pour laisser voir d'autres perspectives. Ainsi on peut simuler une grotte obstruée par des rochers. Les rochers se rabattent et l'on voit l'intérieur de la grotte.

Quant aux apparitions et aux changements à vue, vous les obtiendrez par

des trappes habilement ménagées dans votre plancher, des systèmes de contrepoids, ou des toiles montées sur des mouvements analogues à ceux des stores de nos chemins de fer.

Un des effets les plus saisissants, et que vous pouvez parfaitement produire sur votre théâtre de marionnettes, est l'apparition des spectres.

Voici comment on opère dans un grand théâtre pour obtenir cette apparition.

Dans un cadre mobile sur le devant de la scène et en avant des draperies, on encadre une glace sans tain, inclinée à 45°. Le plancher est séparé du bord de la scène. Le personnage figurant le spectre se place sous le théâtre. Au moment de l'apparition on projette sur lui un fort jet de lumière. L'image, se reflétant dans la glace, apparaît aux spectateurs se tenant sur la scène à la même distance de la glace que l'acteur chargé du rôle de spectre s'en trouve réellement. Toute la difficulté consiste à bien faire mouvoir cet acteur, dans un plan incliné aussi à 45°. Moins le théâtre sera éclairé, plus le spectre sera lumineux.

Je crois en avoir dit assez pour vous bien guider dans la construction d'un théâtre, et j'ai la certitude que vous aurez la double satisfaction de vous distraire et de distraire les petits.

Je vous en parle par expérience.

# OMBRES CHINOISES

Le fondateur du théâtre Séraphin. — Les bals à bouts de chandelles. — Damiens au Jardin Royal. — Le spectacle des Enfants de France. — Comédiens de bois et Café des Aveugles. — Séraphin révolutionnaire. — Grandeur et décadence. — Guillemain et le *Pont cassé*. — Décoration et personnages de cette pièce. — Construction du décor. — Machination des ombres. — Les ombres blanches et la danse des sorciers. — Cartes découpées. — Pommes de canne et cachets séditieux. — Le jeu des ombres.

Un beau matin de l'année 1772 vint s'établir à Versailles un jeune Lorrain, né à Longwy, nommé François-Séraphin-Dominique, fils légitime de *Jean-François* et de Gabrielle-Jacqueline-Louise. Après avoir longtemps erré de par la France, François éprouvait le besoin de s'arrêter. Il s'était beaucoup occupé, pendant un long séjour en Italie, d'un genre de spectacle presque inconnu dans notre pays, bien qu'il comptât à l'étranger de nombreux amateurs. Ce fut en Allemagne qu'il fit sa première apparition en Europe. Vers 1767 on essaya de l'introduire en France, mais sans succès, bien qu'en 1770 on eût spécialement composé pour ces ombres l'*Heureuse Pêche*, qui se trouve encore dans les grandes bibliothèques dramatiques. Les ombres ne purent jamais obtenir leurs lettres de naturalisation, puisque le grand *Dictionnaire de Trévoux* de 1771 n'en fait pas mention à son article *Ombres*. Ce spectacle, d'abord inauguré sous le nom de spectacle des *Ombres à scènes changeantes*, devait bientôt, avec Séraphin, s'intituler plus modestement *Ombres chinoises*. Les premières affiches ajoutèrent : *figures à la silhouette*. Voici le pourquoi : en 1757, les finances du pays, fortement endommagées par des guerres ruineuses et des ministres inhabiles, demandaient un sauveur. On prit M. de Silhouette, qui, à beaucoup d'instruction, joignait beaucoup de vues économiques. Cette nomination fut accueillie avec joie. Tout alla bien d'abord. Voltaire lui-même écrivit à son ami Thiriot : « Si M. de Silhouette continue comme il a commencé, il faudra lui trouver une niche dans le temple de la Gloire tout à côté de Colbert. » Malheureusement il ne continua pas. L'opinion tourna. Le mi-

nistre dut donner sa démission. Le peuple le chantonna et le ridiculisa. L'instruction et l'esprit ne suffisent point à un ministre. Il manquait à celui-ci la connaissance de la nation, des financiers et de la cour. On trouva ses idées mesquines et étroites. Les tailleurs imaginèrent des culottes sans gousset auxquelles on donna son nom. Tout ce qui était étriqué, sec, mesquin prit ce nom. Les ombres chinoises aussi. Je me demande cependant si c'est à cause de leur sécheresse qu'on les nomma figures à la silhouette. N'est-ce pas plutôt parce qu'elles venaient de Chine et qu'en 1729 M. de Silhouette avait publié un ouvrage intitulé : *Idée générale du gouvernement chinois?* Je me contente de poser ce problème, laissant aux philologues le soin de le résoudre. Toutefois je leur avouerai que j'incline vers cette seconde hypothèse, puisque le grand *Dictionnaire de Trévoux*, édition de 1771, ne parle ni de silhouettes ni d'ombres chinoises.

Ce spectacle d'ailleurs est fort prisé dans le Céleste-Empire, et les montreurs d'ombres réunissent autour d'eux les badauds, plus nombreux dans ce pays que dans le nôtre, si cela est possible.

« Le bateleur, dit un voyageur moderne, qui met les poupées en mouvement, monté sur un tabouret, est enveloppé jusqu'à la cheville du pied dans de larges draperies de cotonnade bleue. Une boîte représentant un petit théâtre est appuyée sur ses épaules et s'élève au-dessus de sa tête; ses mains agissent sans qu'on devine le moyen mécanique qu'il emploie pour imprimer des allures de comédie à de tout petits automates. »

A l'époque où Séraphin allait paraître, l'emplacement occupé aujourd'hui à Versailles par les maisons portant les numéros 25 et 31 de la rue Satory dépendait de l'ancien hôtel du comte de Lannion, construit sous Louis XIV. Cet emplacement se subdivisait en plusieurs propriétés. Sur la plus importante se dressait un cabaret, avec bosquets, portant pour enseigne : *Au Jardin Royal*. En 1744 le comte de Noailles avait autorisé son secrétaire Hermand et son valet de chambre Cosson à établir dans ce cabaret des bals où chaque danseur payait son écot, et qu'on ne tarda pas à dénommer, pour ce fait même, *bals à bouts de chandelles*. Le bal du *Jardin Royal*, le premier du genre, acquit promptement une si haute renommée qu'un jour de carnaval Louis XV ne dédaigna pas de s'y rendre, revêtu d'un domino. Cette renommée du bal servait beaucoup à achalander l'auberge. Des voyageurs nombreux y prenaient gîte et nourriture. Le régicide Damiens y descendit le 4 janvier 1757 et y séjourna le lendemain jusqu'à l'heure où il tenta d'assassiner le roi.

Ce fut dans cet endroit tout populaire que Séraphin-François obtint l'autorisation d'établir un spectacle d'ombres chinoises. Le succès couronna son entreprise. Le bruit en vint à la cour. La reine fit demander à Séraphin de venir y donner trois représentations par semaine, pendant le temps

du carnaval, à raison de 300 francs par représentation. Séraphin consentit. Le 22 avril 1781, son théâtre devenait l'objet d'une haute distinction en




LES OMBRES CHINOISES EN CHINE.

recevant l'autorisation de prendre le titre de *Spectacle des Enfants de France*. Séraphin, quelque temps après, partit de cette autorisation pour de-

mander au roi la permission de transporter son spectacle à Paris, sans payer aux grands théâtres la rétribution d'usage. Il obtint cette faveur. En 1784 il s'installait au Palais-Royal, dans les nouvelles galeries que le duc d'Orléans venait de construire autour de son jardin. Pendant six mois il en eut la jouissance gratuite, concession commune du reste à tous les nouveaux colons. Ses héritiers gardèrent ce local et l'occupèrent jusqu'en 1858. L'ouverture du nouveau théâtre se fit le 8 septembre 1784. Les Parisiens confirmèrent le jugement des Versaillais. Le *Pont cassé*, la *Chasse aux canards*, le *Magicien Rhotomago*, l'*Embarras du ménage*, etc., etc., obtinrent d'éclatants applaudissements. Il fit ainsi, dit-on dans les *Mémoires* de Cléry, une assez grande fortune, qu'il devait, disait-il, au roi, dont le suffrage avait mis en vogue les *ombres chinoises*.

Cette fortune lui permit, en 1790, de céder la direction de son entreprise à un sieur Moreau, qui en prit possession le 5 septembre. Le spectacle d'ouverture se composait d'une pièce de Dorvigny, *Arlequin changé en nourrice*, précédée d'*Oreste et Pylade* de Landrin et des *Forges de Vulcain*, de la composition d'un sieur Benoît, mécanicien, associé au nouveau directeur.

L'entreprise périclita. Avant la fin de l'année, Séraphin reprenait la direction de ses ombres.

Le décret de janvier 1791 rendant la liberté aux théâtres, Moreau s'empressa, dès le 28 février, de faire concurrence à Séraphin en ouvrant, sous le titre de *Comédiens de bois*, une scène établie dans une cave des galeries du Palais-Royal. Cette cave avait été occupée en 1788 par un café nommé *Café mécanique*, parce que le service s'y faisait d'une manière invisible. Cette seconde entreprise de Moreau ne réussit pas mieux que la première. En 1801 un bail fut consenti à un nommé Renaud. Ce dernier installa dans l'ancienne cave des *Comédiens de bois* le fameux *Café des Aveugles*, qui n'a cessé d'exister qu'en 1872.

Séraphin se plaignit beaucoup de cette ingratitude de son ex-successeur-prédécesseur. En avait-il bien le droit, lui qui, oublieux des faveurs de la cour, avait fait jouer en 1789 l'*Apothicaire patriote*, pièce exaltant le civisme des femmes qui allèrent le 5 et le 6 octobre chercher la famille royale à Versailles pour la ramener à Paris? En avait-il bien le droit, lui qui, sacrifiant aux idées dominantes du jour, fit représenter la *Démonseigneurisation?* Mais voilà! Séraphin avait innové en France où les innovateurs sont souvent des révolutionnaires. Il prouva qu'il se rangeait au nombre de ceux-là. Ses comédiens de carton s'enfiévrèrent à l'effervescence de ces temps sinistres. Ils jouèrent la *Fédération nationale*, scènes à la silhouette, disait l'affiche. Le 11 pluviôse an II (30 janvier 1794), ils donnaient au profit des indigents de la section de la Montagne une

nouvelle scène de Landrin, intitulée : *la Pomme à la plus belle* ou *la Chute du trône*. Tout Paris venait rire à ces farces patriotiques. Les places y étaient de 24 sols, 12 sols et 6 sols. Pour 24 sols vous possédiez un fauteuil à bras; pour 12 sols, une chaise; pour 9 sols, un tabouret.

La concurrence se mit à la partie, amenant le progrès. Séraphin ajouta à ses ombres différents accessoires, tels que feux pyrrhiques et hydrauliques. En 1797, le célèbre Polichinelle fit son entrée sur la scène de Séraphin, qui adjoignit à son spectacle ce qu'en termes de métier on nomme *un jeu de marionnettes*. Les *Petites affiches* du 17 thermidor et du 3 fructidor an V (4 et 20 août 1797) prévinrent le public de cette importante modification.

Le 5 janvier 1800, l'introducteur en France des *ombres chinoises* mourait. Sa veuve céda l'exploitation à un neveu de son mari moyennant une rente viagère. Ce fut le directeur le plus consciencieux qu'on vît jamais. En plein été, par les plus grandes chaleurs, il tenait son théâtre ouvert et voulait que l'on jouât sans abréger le programme, quand bien même le théâtre n'aurait renfermé que deux ou trois spectateurs. Son exactitude était telle, qu'un jour, sa propre sœur ayant épousé un de ses employés, il exigea que les nouveaux mariés vinssent le soir jouer leurs rôles. Je crois que le jeu des ombres ne fut pas, ce soir-là, d'une correction parfaite.

Le nouveau directeur, marchant avec le progrès, ajouta au jeu des ombres un jeu courant de marionnettes, des transformations mécaniques, dites métamorphoses, et des points de vues, mécaniques aussi, dits *spectacles de Pierre*, du nom de leur inventeur. De temps à autre, pour charmer les entr'actes, l'artiste chargé à lui tout seul de l'orchestre offrait au public la primeur d'une romance de sa composition. Cet artiste, qu'on nommait Théodore Mozin, cumulait, avec son talent de pianiste et de compositeur, l'emploi d'huissier en chef du préfet de la Seine.

Le vent des grandes guerres du Consulat et de l'Empire et le souffle des révolutions changèrent les habitudes des Parisiens. Les Champs-Élysées s'ouvrirent, des castellets s'y dressèrent, offrant aux promeneurs des théâtres de marionnettes en plein vent, et ces spectacles, joints à ceux du cirque et de Robert Houdin, contribuèrent, chacun pour sa part, à démonétiser les antiques ombres chinoises de Séraphin.

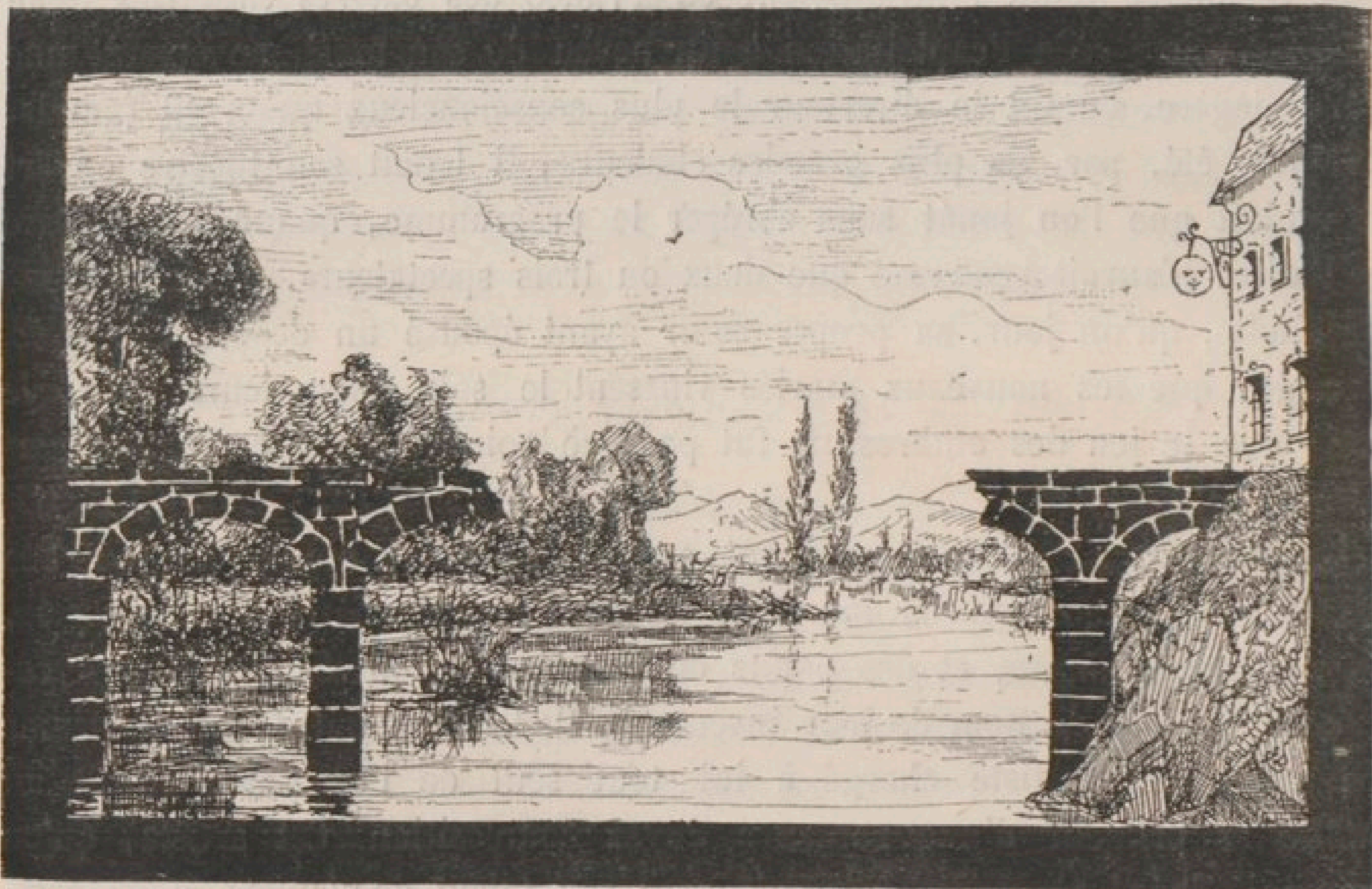
Le 16 juin 1844 leur incomparable directeur mourut. Son gendre, Paul Royer, lui succéda avec un privilège en date du 26 janvier 1847.

Bien qu'il s'associât aux meilleurs mécaniciens de son temps, bien qu'il introduisît la féerie dans son jeu de marionnettes, il ne parvint que péniblement à traverser les époques tourmentées de 1848 à 1852. Le succès abandonnait décidément le chemin du Palais-Royal. En 1858, obligé d'émigrer

de ces galeries, dont les échos avaient si souvent été éveillés par les applaudissements décernés aux ombres de Séraphin, Paul Royer vint s'établir au boulevard Montmartre. Mais le 4 décembre 1859 il mourait sans avoir pu rappeler la vogue.

Sur les ruines de son spectacle presque octogénaire s'éleva le *Théâtre miniature.*

De nombreux auteurs, aux noms connus, écrivirent pour les ombres chinoises de Séraphin. L'un d'eux doit toute la célébrité dont il jouit encore aujourd'hui à cette littérature de minuscule apparence. J'ai nommé Charles-Jacob Guillemain, l'auteur de l'illustre *Chasse aux canards* et surtout de



LE DÉCOR DU PONT CASSÉ.

l'immortel et inoubliable *Pont cassé*. Ces chefs-d'œuvre, qui montèrent dans leur premier élan jusqu'à cinq cents représentations, lui étaient payés 12 francs pièce. On peut devenir immortel sans battre monnaie avec ses œuvres.

Au point de vue strict de la décoration et de la machination des ombres qui va nous occuper maintenant, le *Pont cassé* nous représente le double avantage d'une mise en scène aussi complète que quelque autre pièce, et de personnages diversement machinés et peu nombreux.

Dans le chapitre précédent, je vous ai donné tous les renseignements nécessaires pour vous aider à construire et *truquer* vous-mêmes un théâtre pouvant servir à la fois pour le guignol, pour les marionnettes et pour les ombres chinoises. Je suppose aujourd'hui ce théâtre établi.



PERSONNAGES DÉCOUPÉS ET MACHINÉS DU PONT CASSÉ.

L'ouverture, que fermera le décor des ombres, doit affecter la forme d'un rectangle mesurant 50 centimètres sur le grand côté, parallèle au sol, et 30 sur le petit.

Ces proportions sont les meilleures si vous voulez vous servir des ombres que l'on vend en feuilles chez les marchands de jouets.

Ceci établi, vous façonnerez de petits cadres de bois, légers, présentant comme *vue*, c'est-à-dire comme ouverture intérieure, les dimensions que je viens de vous indiquer. Des baguettes plates de bois de 25 millimètres de largeur sur 7 millimètres d'épaisseur suffisent à cet effet. Je vous engage à bien les arrêter aux angles par une demi-mortaise, de la colle forte et deux petits clous. Vous les empêcherez ainsi de se contourner.

Prenant alors une feuille de papier à lavis de la plus petite épaisseur, vous la mouillerez d'un côté et vous la collerez sur ce cadre avec de la colle forte légère, de façon qu'en séchant elle se tende bien. Sur le côté qui doit faire face au public, c'est-à-dire celui sur lequel le papier n'a pas été collé, vous dessinerez votre décor et vous le peindrez à l'aquarelle. Pour le *Pont cassé* ce sera un paysage représentant les deux berges d'un fleuve coulant en face du spectateur. Sur la berge de droite se dressera une auberge portant comme enseigne une superbe lune suspendue à une potence de fer. Ayez bien soin de donner à tous les plans de votre aquarelle une valeur d'un ton ou d'un ton et demi au-dessus de celui que vous désirez obtenir finalement. En voici la raison : votre aquarelle finie, vous ferez un mélange à parties égales d'huile de lin claircée et d'essence de térébenthine rectifiée, que vous appliquerez à l'aide d'un large pinceau sur l'envers de votre œuvre : tout aussitôt elle deviendra transparente. La peinture, vue alors par transparence, pâlira considérablement.

Vous découperez ensuite, dans la feuille d'ombres achetée chez le marchand, la silhouette du pont cassé et vous la collerez sur votre aquarelle. Le décor se trouvera ainsi complètement terminé. Vous n'aurez plus qu'à l'appliquer dans l'ouverture du théâtre, en tenant vers vous le côté du cadre sur lequel le papier se trouve collé.

Passons maintenant à la figuration.

Elle se compose de trois personnages (un ouvrier, un batelier et un Gascon fashionable), d'un bateau et d'un nombre respectable de canards. Ces personnages et ces accessoires, préalablement collés sur de la carte et découpés, sont piqués avec un poinçon sur toutes les lignes blanches. Ce poinçonnage, dont on peut se dispenser à la rigueur, donne de la transparence et par conséquent de la légèreté aux ombres.

La feuille fournit deux exemplaires de l'ouvrier. Le premier le représente tout d'une pièce avec sa pioche sur l'épaule. Sa machination n'offre aucune difficulté. Elle consiste tout bonnement à lui appliquer derrière, avec une bande

d'étoffe fortement collée ou simplement avec de la cire à cacheter, une tige faite d'un morceau de fil de fer droit.

Le second exemplaire, qui se substituera au premier quand il faudra représenter l'ouvrier au travail, se divise en trois morceaux : les jambes. le corps, les bras et la pioche. Il s'agit donc pour nous de rassembler ces parties et de les munir d'un mécanisme nous permettant de les mouvoir, ainsi que je vous l'ai dit en commençant, le mieux, mais aussi et surtout, le plus simplement possible.

Pour atteindre ce double but, adaptez le corps aux jambes en passant, dans le point laissé en blanc, un fil noir que vous nouerez fortement de chaque côté du cartonnage. Opérez de même pour les bras. Prenez alors une tige de fil de fer un peu fort et fixez-la avec de la cire sur la jambe posée en avant. Puis, prenant un fil de fer plus mince, vous l'assujettissez à la tête, au corps et vous le passez autour du fil reliant les jambes et le corps. Pour plus de solidité, vous pourrez, entre le nœud de ce fil et le fil de fer ainsi tourné, mettre une rondelle de carton découpée dans quelque vieille carte de visite. A quelques millimètres de ce point d'attache vous coupez votre fil de fer et vous le terminez par une boucle. Puis, accrochant dans cette boucle une seconde tige, vous formez ainsi une articulation qui permettra au piocheur de se baisser ou de se relever.

Pour éviter un renversement du corps en arrière, pliez votre fil de fer à la hauteur des pieds, votre bonhomme se tenant droit. Ce petit coude constituera un cran d'arrêt lorsqu'il arrivera à la petite boucle adaptée aux pieds et qui doit servir de guide à votre fil de fer. Cet arrêt possède encore l'avantage, lorsque vous tirez brusquement, de faire relever les bras, laissés libres entre des attaches de la tête et du corps.

Dans notre gravure les hachures indiquent les points où vous devez mettre la cire ou le ruban collé.

Le Gascon ne remue qu'un bras, que vous attachez préalablement au corps par le procédé du simple fil passé et noué dans le point laissé en blanc. Vous adaptez alors la tige fixe en gros fil de fer, et vous la faites monter tout le long du corps en lui faisant faire une boucle à la hauteur de l'attache du bras. Prenant alors le petit fil de fer, vous le fixez au bras, vous le passez dans cette boucle en le bouclant lui-même, et vous l'arrêtez par un œillet à quelques millimètres de là. Vous accrochez à cet œillet une seconde tige. L'articulation se trouve formée. Il ne vous restera plus qu'à boucler cette seconde tige autour de la première, qui lui servira de guide.

Le batelier et son bateau peuvent se machiner d'une façon très primitive, tout en donnant un grand effet pour résultat. Il suffit de bien se rendre compte du mouvement. Attachez le corps aux jambes et les bras au corps, toujours par le procédé du fil noué. Puis collez tout le long du bâton un

léger fil de fer que vous ploierez dans son extrémité inférieure. Fixez alors un autre fil de fer par ses extrémités tout le long du bateau et vous tordercz en son centre les deux branches de manière à faire poignée. Prenez cette poignée de la main gauche, appuyez le bateau sur le décor, puis poussez le fil de fer du bâton dans un mouvement de va-et-vient un tantinet incliné, vous verrez aussitôt le batelier enfoncer avec effort sa perche dans l'eau et la retirer vigoureusement.

Quant aux pierres tombant du pont sous la pioche de l'ouvrier, il vous sera facile de les simuler à l'aide de petits morceaux de carton collés à l'extrémité d'un fil de fer que vous amènerez tout le long du parapet du pont.



LA DANSE DES SORCIERS.

Un dernier conseil : vous ferez bien, par prudence, de doubler d'un fil de fer la pioche de l'ouvrier machiné et la canne du Gascon.

Quant aux canards, un seul fil suffit pour les tenir.

La lampe ou le bec de gaz placé derrière le décor devra être élevé presque à la hauteur du bord supérieur dudit décor, de façon à lui donner plus de vérité en rendant le ciel plus lumineux que les autres parties du paysage, ainsi qu'il arrive dans la nature.

Si vous désirez machiner une pièce autre que le *Pont cassé*, vous vous inspirerez de tout ce que je vous ai dit à son sujet, et vous êtes certain de réussir avec un peu de réflexion.

Vous pouvez aussi confectionner ce qu'une bambine de ma connaissance

a dénommé les *ombres chinoises blanches*. Dans le monde fantasmagorique, ce jeu prend le nom de *danse des sorciers*.

Pour exécuter cette danse, placez une toile absolument opaque ou un panneau de bois plein, en avant et à quelque distance du champ sur lequel se projettent vos ombres, puis, dans une ouverture ménagée dans le panneau, placez votre sorcier, découpé à jour. Si vous allumez une bougie derrière, le sorcier se projettera en blanc sur l'écran ; allumez deux bougies, vous aurez deux sorciers ; trois bougies, trois sorciers, en un mot autant de sorciers que de bougies. En machinant votre petite figure, vous obtiendrez un effet saisissant.



LE JEU DES CARTES DÉCOUPÉES.

Cette danse des sorciers me ramène tout naturellement au *jeu des cartes découpées*.

Ce jeu consiste à prendre une carte, c'est-à-dire un carton d'assez mince épaisseur, dans lequel on découpe des figures de telle sorte qu'en plaçant cette carte entre une bougie et un écran, son ombre et ses lumières simulent une tête.

Au temps jadis, je parle d'il y a quelque vingt ans, ce jeu avait repris une grande vogue. Dans les salons c'était à qui exécuterait un chef-d'œuvre de découpage. Le soir, tout le long des boulevards on rencontrait à chaque instant des marchands de cartes découpées, une chandelle à la main, et projetant sur les volets d'une boutique les spécimens de leur marchandise.

Au moment même de la plus grande renommée de Séraphin, les ombres

chinoises prêtèrent, ne s'en doutant guère cette fois, leur concours à la sédition. Des tourneurs firent des cachets et des pommes de canne disposés



LE LAPIN

de façon qu'en les appliquant contre une feuille de papier, leur profil sinueux donnait l'ombre d'un personnage. On vit ainsi sous l'empire les royalistes se promener avec des profils de Louis XVI, et sous Louis XVIII les bonapar-



BONHOMME AVEC SON CHAPEAU.

tistes garder toujours avec eux la silhouette chérie du Petit Caporal, jusqu'au jour où la police s'en mêla. Les jouets séditieux disparurent tout à coup.

Sans avoir besoin du tourneur, on peut, avec les mains seulement, obtenir des silhouettes, non de personnages historiques il est vrai, mais d'animaux ou des types. C'est ce qu'on nomme plus particulièrement le *jeu des ombres*.

Les deux figures précédentes, du lapin et du bonhomme au chapeau, vous indiqueront mieux comment vous y prendre que toutes les descriptions possibles. La marche comprise, vous trouverez aisément d'autres combinaisons.

Je ne m'étendrai donc pas plus longtemps sur ce sujet, craignant de paraître douter de votre attention et de votre intelligence, deux qualités que possèdent, à coup sûr, tous mes lecteurs.

# LES POUPÉES

Ce que fut la première poupée. — Les sculptures microscopiques de Callistrate et de Myrmécide. — Les poupées grecques et romaines. — Pourquoi et comment les anciens consacraient des jouets aux divinités. — Les poupées devenues cadeaux royaux et journaux de mode. — Les Cabinets de Saint-James et de Versailles mis en émoi pour des poupées. — Les maisons de poupées. — La fabrication des poupées modernes. — Poupées automates.

Lorsque les loisirs de la vie vous permettent d'égarer vos pas sous les quinconces du jardin des Tuileries, ou dans les massifs des Champs-Élysées, je suis foncièrement convaincu qu'il vous arrive, comme à moi, de vous demander d'où viennent tous ces jouets qui tiquètent de points brillants l'ombre des marronniers? N'êtes-vous point désireux en effet de savoir si les enfants de Lutèce, de Rome ou d'Athènes s'amusaient comme ceux qui vivent en l'an de grâce 1884, et de connaître un peu l'histoire de ces jouets qui, à tout prendre, restent une des formes tangibles du degré de civilisation d'un peuple?

Eh bien! puisque je me flatte de penser que vous soulevez les mêmes points d'interrogation que moi, il est de toute justice que je vous fasse part des réponses que je leur donne, ou des solutions qui les résolvent. Réponses pas toujours commodes à faire, solutions souvent difficiles à trouver, mais enfin, avec du temps, de la patience et surtout du travail, on arrive à bout de l'œuvre entreprise. A moins cependant que tous les documents ne fassent défaut à la fois. Certes, les philosophes grecs qui ont écrit et disserté sur toutes choses n'ont pas dû négliger un pareil sujet. Malheureusement le temps n'a respecté ni leurs noms ni leurs œuvres. Les Latins ne sont guère plus heureux. A peine trouve-t-on dans les ouvrages parvenus jusqu'à nous une indication au détour d'une phrase, ou de légères descriptions d'un sens douteux. La terre renferme heureusement des trésors archéologiques que des fouilles savantes font parfois découvrir, à la plus grande joie des érudits et des curieux qui veulent s'instruire.

De tous les jouets, la *poupée* est celui qui remonte certainement à la plus haute antiquité, soit parce qu'il répond au plus impérieux et au plus charmant instinct de l'enfance féminine, soit parce qu'il satisfait aux plus chères aspirations de l'homme primitif, c'est-à-dire à son goût de plastique, qui le pousse à tenter de faire œuvre divine en créant un objet à son image et à sa ressemblance.

Ce que fut la première poupée mise dans le premier berceau, nul auteur ne l'apprend. Je me figure cependant quelque morceau d'argile pétri par des mains novices et maladroites, quelque morceau de bois à peine dégrossi, réduction informe de l'informe poupée hiératique, taillée par les premiers hommes à l'image d'un dieu qu'ils ignoraient, mais qu'ils craignaient d'instinct. En avançant d'âge en âge, le fétiche des aïeux se façonne et devient une statue que l'on peint, que l'on habille, que l'on orne de fleurs, que l'on pare de bijoux. La poupée suit, à distance, les progrès de la plastique, se dégrossit peu à peu et finit par prendre forme humaine.

Ce goût naturel des hommes pour les arts plastiques ne se fait pas seulement sentir sur les simulacres humains. Ils façonnent dans la cire, le bois ou l'argile, l'os ou l'ivoire, des bœufs, des chevaux, des sièges, des lampes, des tables, et mille autres objets nécessaires à l'existence. Les plus habiles et les plus observateurs, devenus de véritables artistes, ne dédaignent pas d'employer leur talent à la confection de jolis jouets. Pline nous a conservé la mémoire de quelques-uns. C'est Callistrate fabriquant des animaux en ivoire, si petits qu'il fallait des yeux de myope pour en embrasser les proportions; c'est Myrmécide sculptant un quadrige qu'une mouche couvrait de ses ailes, ou un vaisseau disparaissant derrière une abeille; c'est Théodore.... mais je m'arrête, considérant ces minuscules objets comme des œuvres d'art, relevant d'une étagère plutôt que de la corbeille à joujoux d'un enfant. Du reste, l'argile, la cire et le bois, qui faisaient tous les frais des jouets ordinaires, recevaient, dans leur simplicité, des formes si pleines de vérité qu'Athénée rapporte que le roi Lysimaque, voulant s'amuser aux dépens de Bithys, d'un de ses parasites, peu courageux sans doute, jeta sur ses habits un scorpion de bois si bien imité que le pauvre Bithys en fut tout effrayé. Pour que l'imitation fût complète, au point de tromper l'œil, il fallait que le scorpion fût peint, ce qui implique que la bimbloterie ne datait pas de la veille. Lysimaque en effet vivait 300 ans avant Jésus-Christ, et nous verrons plus loin que les figures automatiques étaient inventées depuis cent ans déjà. Toutefois, si nous considérons les jouets conservés dans les musées, ils sont loin d'égaler la magnificence des joujoux actuels. Les petits Grecs et les petits Romains, en dépit de la qualité, se rattrapaient sur la quantité. Les jours fériés ne manquaient point à Athènes et à Rome, les fêtes privées s'ajoutaient aux fêtes publiques, et chacune d'elles appor-

tait une occasion d'offrir et de recevoir des cadeaux, en dehors du jour de l'an, spécialement réservé aux étrennes. Macrobe nous apprend qu'aux fêtes des Sagillaires, qui se trouvaient vers la fin des Saturnales, il était d'usage de s'offrir réciproquement de petits cierges de cire et des figurines de terre cuite qui servaient de jouets aux enfants. La collection Campana au Louvre en possède un grand nombre d'exemplaires, d'une forme généralement grossière.

Il va de soi que plus l'enfant était riche, plus il était comblé de jouets. Aux cadeaux des parents et des amis venaient s'adjoindre les cadeaux du parasite. Les siècles ont passé, les coutumes restent les mêmes.

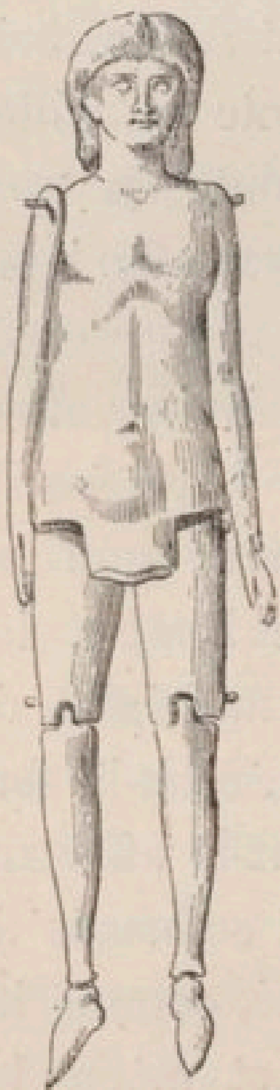
Aujourd'hui le meilleur ami de l'enfant est le parasite, payant les dîners qu'il reçoit des parents au moyen de jouets distribués aux bébés. « Il les fait approcher de lui, dit Théophraste, il les baise et, les ayant fait asseoir à ses deux côtés, il badine avec eux; à qui est, dit-il, la petite bouteille? à qui est la jolie cognée? » Et La Bruyère, qui traduit, ajoute en note que ce sont là de petits jouets que les Grecs pendaient au cou de leurs enfants.

En dehors des objets en terre cuite, en bois, en os ou en ivoire, affectant toutes les formes, il ressort des fouilles opérées dans des hypogées de Corneto, de Centorbi, de Catane ou du territoire de Volterra, que les anciens connaissaient les bijoux de poupée, les clochettes de bronze, les lettres d'ivoire pour composer des mots, les hochets très multiples de forme, les uns ressemblant aux crotales, les autres aux sistres, ceux-là formant un petit cercle, monté sur une tige et garni de grelots, ceux-là affectant la forme d'une lampe d'argile noire dans laquelle se trouvaient enfermés de petits calculs. Les statuettes de plomb avaient aussi droit de cité, comme les boîtes, les coffrets, les vases pour renfermer les osselets, et même les étrennes. M. de Stackelberg a recueilli deux de ces derniers dans un tombeau découvert en dehors des portes d'Athènes. De même que les protestants ont des arches de Noé ou des arbres de Noël, de même que les catholiques ont des chapelles et tous les objets nécessaires pour les orner, les Grecs et les Romains devaient avoir le cheval de Troie, la plus belle boîte à surprise que l'on eût inventée. Quant aux pantins, les gamins du temps de Périclès prenaient plaisir à les faire manœuvrer, ou à les aller voir dans les *guignols* de l'époque. Les figures de bois, au dire d'Apulée, représentaient les hommes et tous leurs gestes. La tête se mouvait, les yeux tournaient, les mains accomplissaient l'acte demandé, et l'ensemble figurait assez bien un être vivant.

Des poupées ainsi machinées ne sont plus des poupées. Elles passent dans la classe des marionnettes. Or, plus heureuses que les poupées, les marionnettes ont trouvé dans M. Charles Magnin un historien délicat et

fidèle, ce qui me permet d'agir avec elles sans cérémonie et de les laisser complètement de côté. J'en ferai de même des petits gamins de Rome soufflant au derrière d'une figurine d'argile pour produire le son aigu du sifflet, tellement j'ai hâte d'aller passer l'été à Baïes, ce Trouville des Romains.

Les parasites abondent dans ce golfe enchanteur; les enfants ne s'en plaignent pas. Les jeunes filles y reçoivent ces larmes tombées du tronc des Héliades, que nous nommons moins poétiquement des grains d'ambre; elles y trouvent ces *lapilli* avec lesquels elles pourront jouer aux *cinq pierres* sur le sable de la grève, et ces coquilles de nautile, laiteuses, légères, demi-transparentes, dont elles feront de jolies nacelles, comme nos enfants font des balances avec les coquilles Saint-Jacques; elles y emportent ces poupées qu'elles pourront baigner, habiller, promener, suivant le goût du jour, et le parasite leur fait don de tous ces joujoux de mille sortes tenant par quelque côté, soit à la toilette, soit aux besoins de la vie domestique ou aux détails de la vie privée.



POUPÉE ROMAINE.

Les seuls spécimens qui nous restent des poupées antiques sont en ivoire ou en terre cuite. Le musée du prince Biscari, à Catane, en renferme une assez belle collection. Celles du musée Campana, grossières de formes, se composent d'un buste taillé tout d'un bloc auquel s'ajustent deux bras et deux jambes mobiles. Le voyageur anglais Dodwel, en fouillant des tombeaux de l'Attique, a rencontré les deux plus anciens spécimens que nous ayons. Ce sont des bustes, mais l'un d'entre eux laisse voir les trous où l'on devait adapter les membres. Il en existe même un à la partie supérieure de la tête indiquant qu'il appartient à une marionnette plutôt qu'à une poupée. L'autre n'a aucune indication de ce genre. C'est un buste dans la véritable acception du mot, coiffé d'une sorte de mitre phrygienne. Le prince Biscari a publié le dessin d'une poupée provenant des fouilles de l'antique Camarina. Elle est vêtue d'une tunique peinte, très juste, tombant sur ses hanches, auxquelles les jambes s'adaptent par une cheville; les bras, trop petits, s'ajustent aux épaules par le même procédé. Buonarotti cite des poupées d'os et d'ivoire provenant des cimetières de Saint-Calliste et de Saint-Priscelle, dont le tronc, les bras et les jambes, détachés, se rajustaient au moyen d'un fil de laiton. Martini, dans ses *Antiquités chrétiennes*, en a publié une dont les jambes sont articulées à la jointure des genoux. Toutes, en général, ont la tête ceinte d'une *stéphané* ou coiffure basse en forme de couronne.

Lorsque l'on songe à quel degré de perfection arrivait chez les anciens l'art de la statuaire, il paraît présumable que les poupées de cire offraient un travail plus fini. Leur prix élevé les rendait moins communes, leur

fragilité plus éphémères, de là leur absence dans nos musées, bien que leur existence soit certaine. En effet, Callimaque, dans son *Hymne à Cérès*,



LA TOILETTE DE LA POUPÉE.

ne compare-t-il pas Erésychton, miné par une faim qu'il ne peut assouvir, à une poupée qui fond au soleil?

Quant à l'habillement, il suffit, pour s'en rendre un compte exact, de

connaître la garde-robe d'une jeune Grecque ou d'une jeune Romaine, ce qui rentre dans le domaine de l'histoire du costume. Les petites filles de l'époque aimaient comme les nôtres à soigner, vêtir, parer, habiller, déshabiller, rhabiller leurs poupées. Elles leur confectionnaient des robes, des corsages, des trousseaux, des layettes, des brassières. Elles en faisaient toujours, comme aujourd'hui, les confidentes de leurs peines et de leurs joies. Dans le plus profond de leurs cœurs elles réservaient pour les poupées des trésors de tendresse. En voulez-vous la preuve? La voici : Plutarque, absent de sa maison, reçoit la nouvelle de la mort de Timoxène, sa petite fille âgée de deux ans à peine. Il prend son stylet, écrit à sa femme une longue lettre de consolation, et, lui rappelant le bon naturel de la petite morte et son affection pour ceux qui l'entouraient, il ajoute : « Elle priait sa nourrice de donner le sein, non seulement aux petits enfants qui jouaient avec elle, mais aussi aux poupées et autres jouets dont elle s'amusait, comme faisant part de sa table par humanité et communiquant ce qu'elle avait de plus agréable à ceux qui lui donnaient plaisir. »

De telles tendresses valent la peine qu'on les compte, c'est pourquoi l'on consacrait les poupées à quelque divinité, ainsi que tous les autres jouets en général. Dès le berceau ils sont mis sous la protection de Bacchus. Si l'enfant meurt, ils sont consacrés aux dieux infernaux et enfermés dans la tombe auprès du petit cadavre, ce qui explique l'abondance des jouets trouvés dans les sarcophages des hypogées romains. Si cette coutume nous permet aujourd'hui de reconstituer l'histoire des poupées, elle eut pour effet dans l'antiquité de donner naissance au chapiteau corinthien.

Une jeune vierge de Corinthe, raconte Vitruve, déjà mûre pour le mariage, tomba malade et mourut. On lui donna la sépulture. Sa nourrice, rassemblant alors tous ses jouets, qui pendant sa vie avaient fait sa joie, les mit dans une corbeille qu'elle porta sur sa tombe. Elle la plaça au sommet, et de peur que les jouets ne s'altérassent trop vite au grand air, elle la couvrit d'une tuile. La corbeille se trouva placée par hasard sur une racine d'acanthe. Le printemps venu, les pousses et les feuilles, gênées dans leur développement par le poids de la tuile, crûrent en suivant les flancs de la corbeille, puis, parvenues aux angles de la tuile, se recourbèrent et formèrent des volutes. Callimaque, le sculpteur, passant près de cette tombe, remarqua la corbeille et la gracieuse disposition des feuilles. Cette forme nouvelle le séduisit et il l'adopta dans l'ornementation des colonnes qu'il construisit à Corinthe.

Cette coutume toute païenne d'ensevelir les enfants morts avec leurs joujoux resta en honneur chez les chrétiens, puisque la plupart des jouets anciens que nous possédons viennent de leur sépulture. Les plus

beaux même furent trouvés dans le tombeau de Marie, fille de Stilicon et femme d'Honorius, découvert intact, dans le cimetière du Vatican, en 1544. Elle provenait de ce que les enfants, lorsqu'ils vivaient, faisaient dons de leurs jouets aux dieux en entrant dans l'adolescence. Les jeunes garçons consacraient à Jupiter et à Mercure, les jeunes filles à Diane et à Vénus.



JEUNES FILLES GRECQUES OFFRANT LEURS POUPÉES A DIANE.

« O Hermès, dit Léonidas dans une épigramme, Philoclès te consacre sa balle rebondissante, sa retentissante crécelle de buis, ses chers osselets et son sabot rapide, tous jouets de son jeune âge. »

Je lis aussi cette charmante épigramme anonyme dans l'*Anthologie :*

« Timarète, avant son mariage, consacre à Artémis Lymnète son tambour, son tambour bien-aimé et la résille qui enveloppait ses cheveux. Elle, vierge,

consacre encore à la déesse vierge ses poupées vierges, et aussi les toilettes de ses poupées. O fille de Latone, étends ta main sur la jeune Timarète, et que cette pieuse enfant soit par toi pieusement protégée. »

« O Vénus, ne méprise pas les voiles de pourpre de mes poupées, s'écrie Sapho ; c'est moi, Sapho, qui te consacre ces gracieuses offrandes. »

La plus grande des poupées grecques et romaines que nous ayons appartenait à Caylus; elle figure à la Bibliothèque nationale, cabinet des médailles, et mesure 18 centimètres de haut. La plus petite, conservée à ce même cabinet, n'a que 6 centimètres. Ce qui ne prouve point du reste que ce soient là les grandeurs maxima ou minima adoptées par les bimblotiers grecs ou romains.

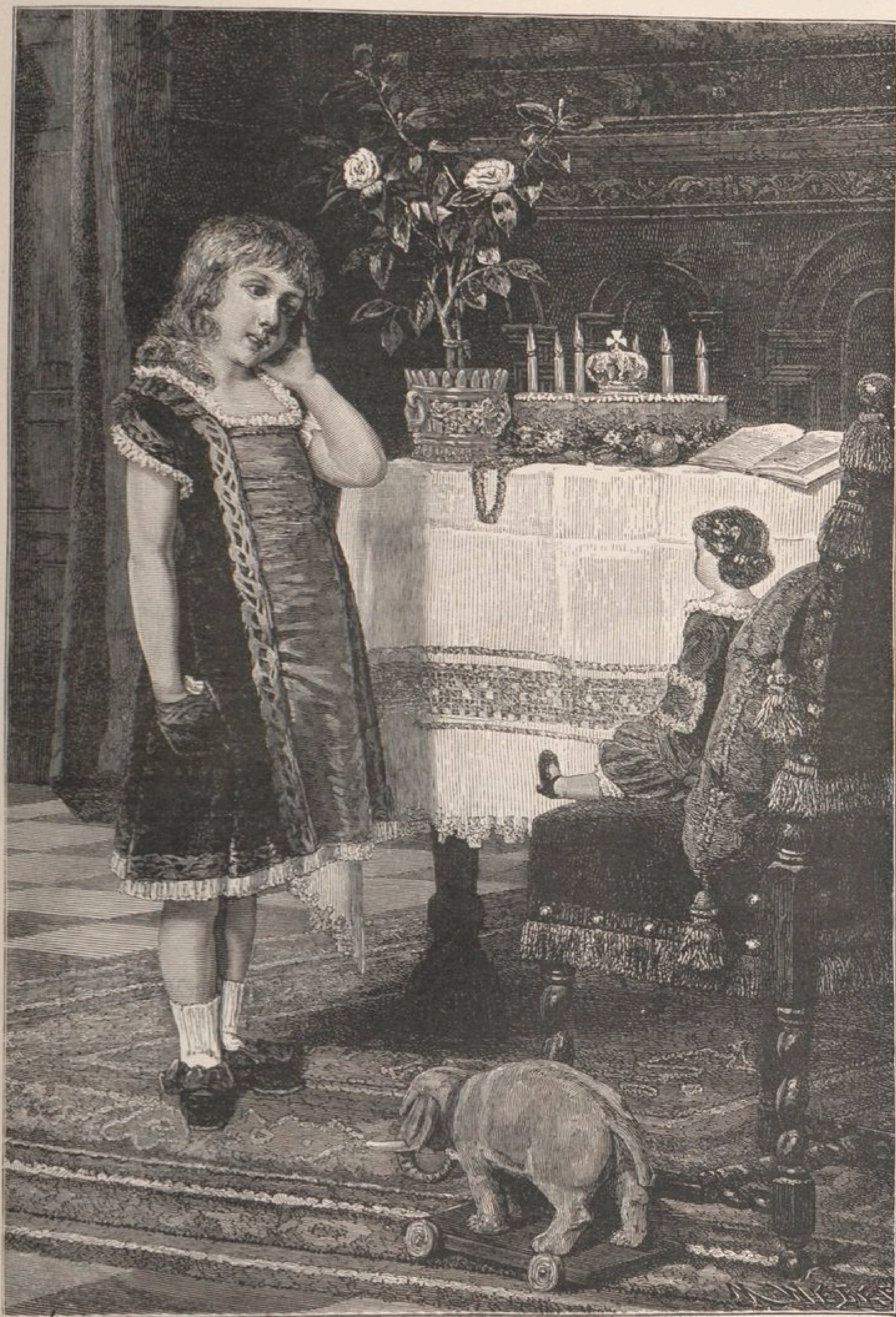
Il va de soi que la poupée passa en Gaule à la suite de la conquête romaine, et s'y acclimata au milieu des municipes. L'invasion des barbares et des Francs la força pendant quelque temps à se cacher, puis, quand vint la féodalité, elle s'enferma derrière les murs épais des châteaux forts, végétant et bienheureuse encore de ne pas disparaître tout à fait du monde. Nous ne la voyons sortir de sa retraite qu'à la fin du treizième siècle. A partir de cette époque, le costume, qui n'avait jusque-là subi que quelques modifications, se transforma complètement. Les dames de la cour inventèrent la mode. Les élégantes l'exagérèrent, si bien que les chroniqueurs contemporains n'hésitent pas à considérer les malheurs publics comme le châtiment du scandale que la France avait donné au monde par l'extravagance de ses habits.

Ce que je remarque surtout dans le dire des chroniqueurs, ce n'est pas que le désastre de Crécy fut le châtiment de notre luxe, mais bien que le monde entier connaissait les extravagances des modes françaises. Elles étendaient donc déjà leur suprématie sur le monde? Comment et par qui étendaient-elles cette suprématie? Par la poupée, qui, trop longtemps sevrée des plaisirs d'Athènes et des splendeurs de Rome, quitte les hauts donjons pour venir jouer son petit rôle sur la scène du monde.

Des comptes royaux datés de 1391 font mention de cadeaux de poupées adressés à la reine d'Angleterre. Mariée à Richard II, en 1381, cette reine, Anne de Luxembourg, sœur de l'empereur Wenceslas, ne jouait vraisemblablement plus à la poupée. En revanche elle étudiait les modes nouvelles que la belle Isabeau de Bavière avait introduites à la cour de France en épousant Charles VI, désireuse de rivaliser de toilettes luxueuses avec une reine réputée belle et élégante.

En 1497, nous trouvons, toujours dans ces mêmes comptes royaux, mention du don royal d'une poupée, habillée et coiffée à la dernière mode de la cour de France, don envoyé à la grande Isabelle d'Espagne.

En 1571, pareil envoi est adressé à la duchesse de Bavière.



LES CONFIDENCES A LA POUPÉE.

Plus les années se rapprochent de nous, plus ces cadeaux se propagent. Aux dix-septième et dix-huitième siècles ils se multiplient de telle sorte que les mémoires du temps en parlent.

« L'usage des poupées, écrit le chevalier de Jaucourt, est si bien norte triomphe qu'il est douteux que les Romains eussent de plus belles poupées que celles dont nos bimbelotiers trafiquent. Ce sont des figures d'enfants, si proprement habillés et coiffés, qu'on les envoie dans les pays étrangers pour y répandre nos modes. »

Nul n'ignore qu'au dix-septième siècle l'influence de l'hôtel de Rambouillet fut très grande sur la littérature et sur les mœurs. La marquise, belle, affable, gracieuse, joignait une imagination inventive aux qualités de parfaite maîtresse de maison. « C'est la première, dit Tallemant des Réaux, qui s'est avisée de faire peindre une chambre d'autre couleur que de rouge et de tanné, et c'est ce qui a donné à sa grande chambre le nom de chambre bleue. » C'était dans la ruelle de cette chambre, meublée de velours bleu rehaussé d'or ou d'argent, que la marquise recevait ses visites. Les fenêtres, sans appui, descendaient jusqu'au parterre et permettaient de jouir sans obstacle de l'air et de la vue du jardin. Eh bien! dans ce paradis, si fort envié des élégants et hanté par les célébrités de toutes sortes, on voyait la belle Julie d'Angennes, et les dames qui fréquentaient chez elle, daigner habiller de leurs jolies mains des poupées, qu'elles envoyaient en province ou à l'étranger, pour y propager le bon goût dans l'ajustement.

La poupée modèle, prétendent Addison et l'abbé Prévost, acquit une grande importance à cette époque. Pendant les guerres de la succession d'Espagne, les cabinets de Saint-James et de Versailles durent délibérer sur son sort. Après bon nombre de notes officielles et de négociations diplomatiques, la poupée obtint un sauf-conduit, et lady Marlborough put combattre nos élégantes sur le terrain de la mode, tandis que son mari battait nos soldats à Malplaquet.

Les gravures de mode et les communications, devenant chaque jour de plus en plus faciles, firent perdre à la poupée sa haute importance. Quoi qu'il en soit, si l'on constate que la poupée par elle-même dispose la petite fille aux soins de la maternité; si les robes qu'elle lui taille et les chapeaux qu'elle lui confectionne lui donnent le goût, tout en lui servant d'école de couture, on peut affirmer que l'entretien et l'arrangement des meubles de poupée la préparent admirablement à composer et à entretenir l'intérieur de sa propre maison. Or on pourrait presque affirmer, en se basant sur l'esprit d'imitation inné chez l'homme, que les ménages et objets d'ameublement à l'usage des poupées datent, à peu de chose près, de leur naissance même.

Pausanias raconte qu'en visitant le temple de Jupiter Olympien, en Élide, il aperçut un tout petit lit parmi les ex-voto accrochés aux murailles. Il

avait, lui dit-on, servi de jouet à Hippodamie, fille d'Onomaüs. Comment une petite fille pouvait-elle jouer avec un lit, si ce lit ne faisait pas partie intégrante du mobilier de sa poupée?

Faire l'histoire de la variation de l'ameublement chez tous les peuples, serait faire en plus grand la variation du mobilier des poupées. Il demeure certain que la perfection de celui-ci marchait de pair avec la perfection de celui-là. Après avoir sculpté des tables, des chaises, des voitures, pétri divers ustensiles classés sous le nom générique de poteries, battu des casseroles et des chaudrons, forgé des pelles, des pinces et des grils, les fabricants de jouets d'enfants songèrent à grouper ces diverses pièces. Ils firent des cuisines complètes, des chambres à coucher, des salons et finalement se permirent une incursion dans le domaine de l'architecture pour édifier des maisons de poupées. Ces maisons, jouets à leur début, sont devenues aujourd'hui de précieux documents, soit pour la résolution de quelques problèmes archéologiques, soit pour l'historien désireux de connaître, en dehors de la politique et de la guerre, le caractère et les mœurs des générations qui nous ont précédés. En laissant le regard pénétrer dans ces maisons, la pensée s'introduit dans l'intimité, dans la vie privée, pour ainsi dire, des siècles passés.

Les maisons de poupées arrivèrent vite, en Allemagne, à un haut degré de perfection. Le caractère et les goûts de la race teutonne se prêtent admirablement à ce genre de travail, et l'on trouve toujours un Allemand, un couteau à la main, tailladant un pauvre morceau de bois qui n'en peut mais. Quelques-unes de ces maisons furent si finement et si savamment aménagées qu'elles atteignirent le prix de deux mille à deux mille cinq cents francs. De tels jouets deviennent des objets d'art; aussi n'est-on pas surpris de les voir figurer dès le seizième siècle dans des galeries princières, parmi des tableaux de maître ou des bronzes de valeur.

Albert, duc de Bavière (1550-1579), en possédait une de toute beauté dans son musée privé, dont la description nous a été conservée sur l'inventaire qui fut fait par J.-B. Fickler, conseiller de la cour. Elle ne comptait pas moins de quatre étages.

Le premier étage, garni de cinq portes et de quinze fenêtres, se divisait en écurie, remise, étable, avec chambre de métayer, garde-manger, pour la conservation des viandes, et cave.

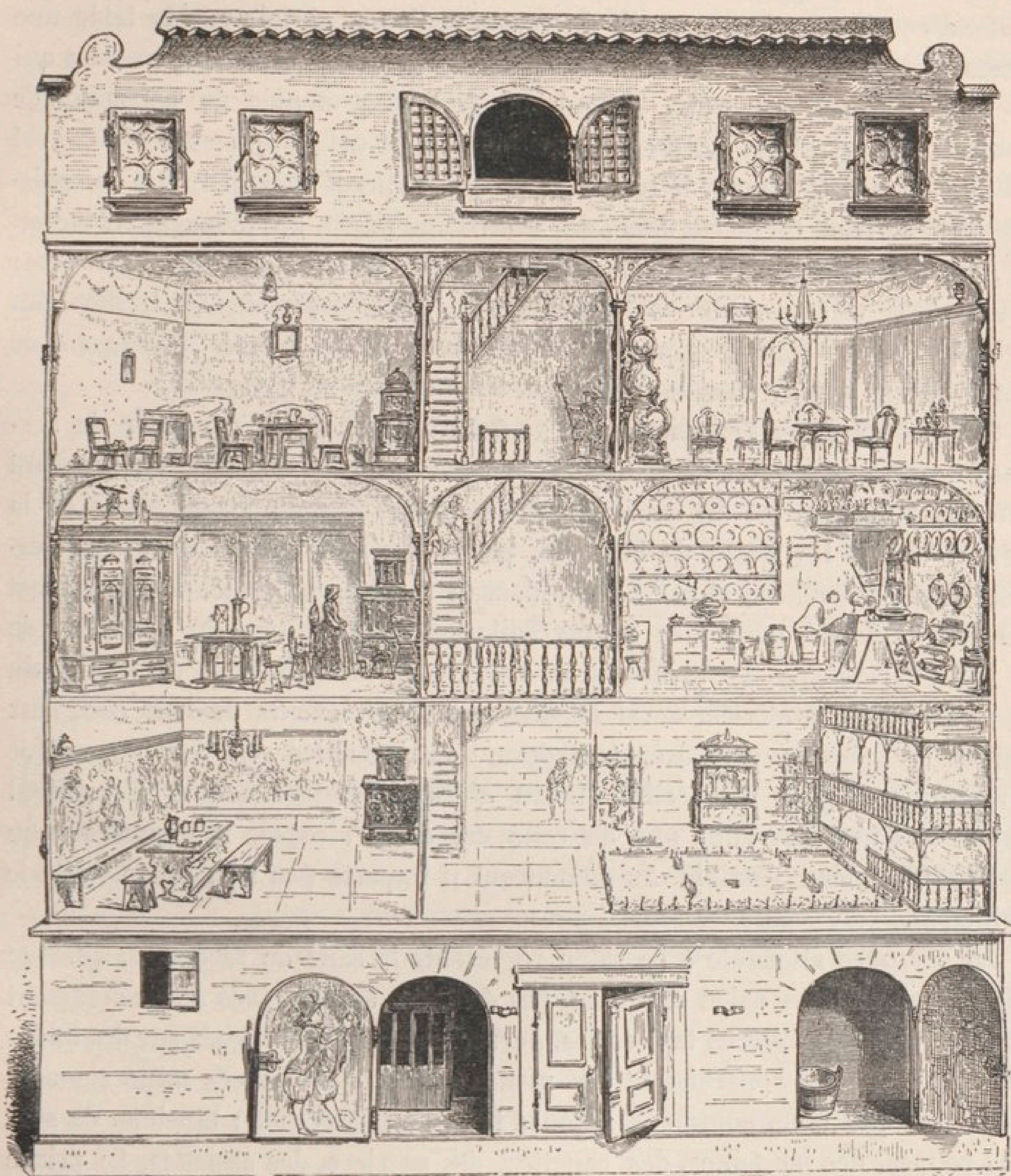
Au second, quatre portes et douze fenêtres donnaient accès et lumière dans une cuisine, dans une cour avec fontaine, jardin, ménagerie, et dans une salle de bains, accompagnée de son cabinet de toilette.

Le troisième comptait trois portes, seize fenêtres et comprenait un vaste salon de danse et deux chambres à coucher.

Au quatrième, les pièces se multipliaient. On y trouvait une chapelle

et un oratoire, une vaste chambre, une cuisine, une chambre à coucher, avec un petit cabinet de toilette, et une pièce spécialement réservée aux enfants.

Telle était la maison dans son aspect général. Si, maintenant, nous fran-



MAISON DE POUPÉE DU DIX-SEPTIÈME SIÈCLE.

chissons en curieux le seuil de cette demeure, nous y saisirons sur le fait tous les détails de la vie privée d'une maison princière au seizième siècle, comme les archéologues ont saisi la vie privée des Romains par les fouilles de Pompéi, car la maison du duc Albert n'est pas seulement meublée, elle est habitée aussi.

Dans toute maison allemande du moyen âge la cave prend une importance considérable. Je me contente de le constater en passant, sans m'arrêter, et je pénètre immédiatement dans la salle de bains. Le cuivre a servi à la confection de la baignoire et de tous les ustensiles pour l'eau. Le cabinet de toilette contigu renferme un lit de repos, et l'on peut voir sur la table une chemise et un foulard de tête tout préparés pour la première personne qui viendra prendre son bain. La cuisine, fort bien montée en ustensiles de toute sorte, et ordonnée comme une cuisine de prince qui se respecte, est munie d'une batterie en cuivre, de quelques tourtières en argent et d'une poissonnière en zinc. On faisait donc, dès le seizième siècle, des ménages en métal.

Au centre de la cour se dresse un puits carré orné de figurines en bronze; au fond on voit la volière et la ménagerie; dans le jardin, les treilles, les arbustes, les rosiers se groupent en bosquets et en fourrés, protégeant de petits bancs, autour desquels se pressent des œillets en pot.

Si nous montons l'escalier, nous restons surpris de la grandeur de l'espace réservé au salon de danse. Mais cette surprise disparaît en songeant que cette maison est du seizième siècle, c'est-à-dire du grand siècle de la danse. Toutes les cours de l'Europe, petites ou grandes, tenaient ce divertissement en honneur et estime. On dansait à Blois la veille de l'assassinat du duc de Guise, aussi bien qu'aux Tuileries le lendemain du massacre de la Saint-Barthélemy. Le prince et la princesse sont assis sous un baldaquin orné de riches broderies, aussi attentifs que les seigneurs de leur cour aux danses que des couples exécutent devant eux. Quelles sont ces danses? Je ne saurais trop le dire, elles étaient alors si nombreuses et si variées! Est-ce la danse des *cinq pas* ou celle des *trois visages*, renommées entre toutes? C'est bien possible. Au demeurant il importe peu : on danse, voilà le principal.

La chambre attenante à ce salon représente la salle de réception, quelque chose comme notre salon moderne. Des dentelles de filigranes d'or rehaussent de leur éclat les lourdes tapisseries. Accrochés au mur, ou posés sur des tables et des crédences, apparaissent ces menus objets d'art ou ces mille riens de l'époque, que nous nommons aujourd'hui d'un seul mot : bibelots. Ce sont des coupes, des bouteilles, des canettes, des sucriers, des assiettes. Le prince et la princesse reçoivent, en compagnie d'un perroquet, d'un dogue anglais, de trois petits chiens recouverts de soie effilochée, et du fou, toujours prêt à accueillir le visiteur par un bon mot ou une saillie.

La chambre voisine, réservée au repos intime et au sommeil, montre aux yeux du curieux les objets de première nécessité pour la toilette, tels que bonnets de nuit, foulards de tête, pantoufles, mouchoirs, chemises, pots à eau en argent, boîtes à barbe, brosse de tête, etc., etc. Dans ce réduit, la princesse, assise près du lit, peut se livrer au plaisir intime de la lecture, ou rêver du

temps de la chevalerie en brodant quelque tournoi sur une écharpe de soie. En hiver, le feu est-il trop vif? Un écran se trouve à portée de la main pour empêcher la chaleur du foyer de faner le teint délicat de la jolie rêveuse.

Dans la chapelle de l'étage au-dessus, on voit sur l'autel tous les ornements dont se servaient les prêtres du seizième siècle; de gros chantres psalmodient au lutrin, tandis que le prince et la princesse suivent l'office par la fenêtre de leur oratoire.

La chambre voisine, tendue de satin rouge ornementé d'arabesques jaunes, contient trois lits. La plupart des bibelots qui l'encombrent sont en verre soufflé, mais le plus digne d'attention est sans contredit un vase de nuit en ivoire.

L'ivoire domine à cet étage et a fourni la matière d'un grand nombre d'objets de la chambre contiguë, spécialement réservée aux dames de la cour, tapissée d'une étoffe couleur or et meublée d'un rouet, d'un métier à tapisser et de tous les autres instruments qui peuvent servir aux travaux de femme.

La chambre d'enfants, avec ses rideaux d'étoffe rouge transparente, renferme les objets les plus nécessaires aux enfants et à leurs bonnes.

Cette maison est la plus ancienne et la plus somptueuse qui soit connue; sa conservation dans une collection d'objets d'art implique assez dans quel estime on tenait les jouets au moyen âge. Voilà des circonstances atténuantes capables, je présume, de plaider en ma faveur et de me faire pardonner une si longue description.

En fait de maisons de poupées, aucun musée n'égale en richesse le musée germanique de Nuremberg, qui en compte jusqu'à cinq ; une autre se trouve au musée bavarois de cette ville; le musée des Arts allemands à Berlin en possède une, ainsi que celui de South-Kensington à Londres. Ces maisons appartiennent chacune à une époque différente, de sorte qu'en les comparant entre elles, on peut se rendre compte d'une manière visible des modifications introduites par le temps dans les mobiliers, installations ou divers arrangements d'une maison. A ce point de vue, l'exemplaire, très bien conservé, du musée bavarois de Nuremberg offre un grand attrait. Il est de deux époques distinctes. Les tables, armoires et bahuts des étages inférieurs contrastent avec les meubles laqués blanc et or et les habitants poudrés des étages supérieurs.

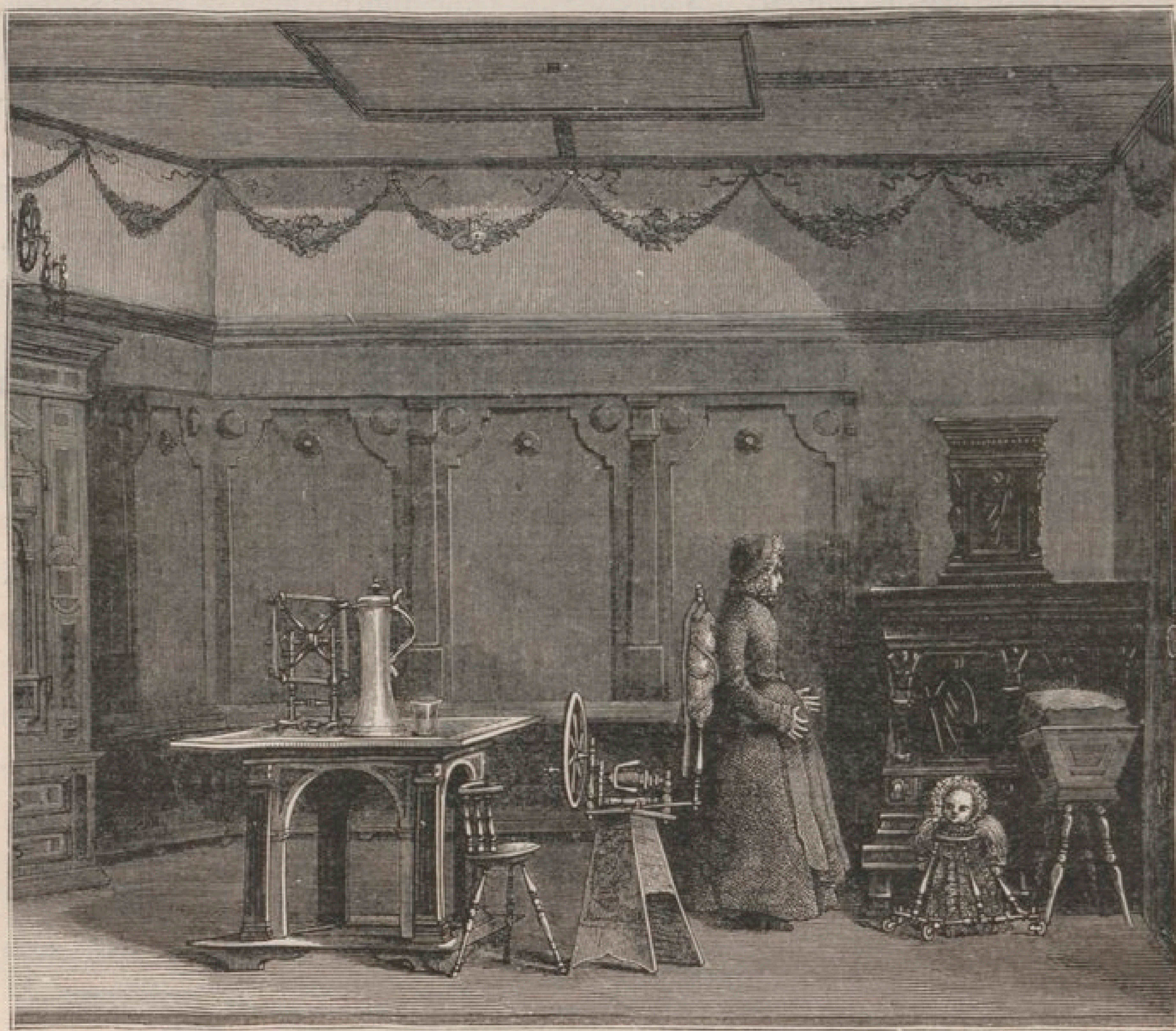
On peut parfaitement reconstituer l'histoire du mobilier aux dix-septième et dix-huitième siècles à l'aide des maisons de poupées des musées allemands.

Celle que représente notre gravure date du commencement du dix-septième siècle. Elle mesure $2^m,45$ de hauteur, $1^m,94$ de largeur et $0^m,63$ de profondeur. Elle se trouve dans un parfait état de conservation et appartient au musée de Nuremberg. Les chambres y sont symétriquement superposées et placées à droite et à gauche d'un escalier qui dessert tous les étages.

Au rez-de-chaussée, à gauche, se voit le modèle d'une des plus anciennes

espèces de chambres : *la chambre à boire*. Des cartes, des dés, des choppes, un pot à tabac, encombrent la table; de ravissantes peintures représentant des jeux et des danses couvrent les murs et servent de décoration à cette salle. Un banc fixé à la muraille court tout le long des parois et permet aux amateurs de suivre les chances d'un coup de dé, sans gêner les joueurs, gens nerveux d'ordinaire, partant peu commodes.

Au premier, la cuisine étale à profusion tous les ustensiles qui relèvent



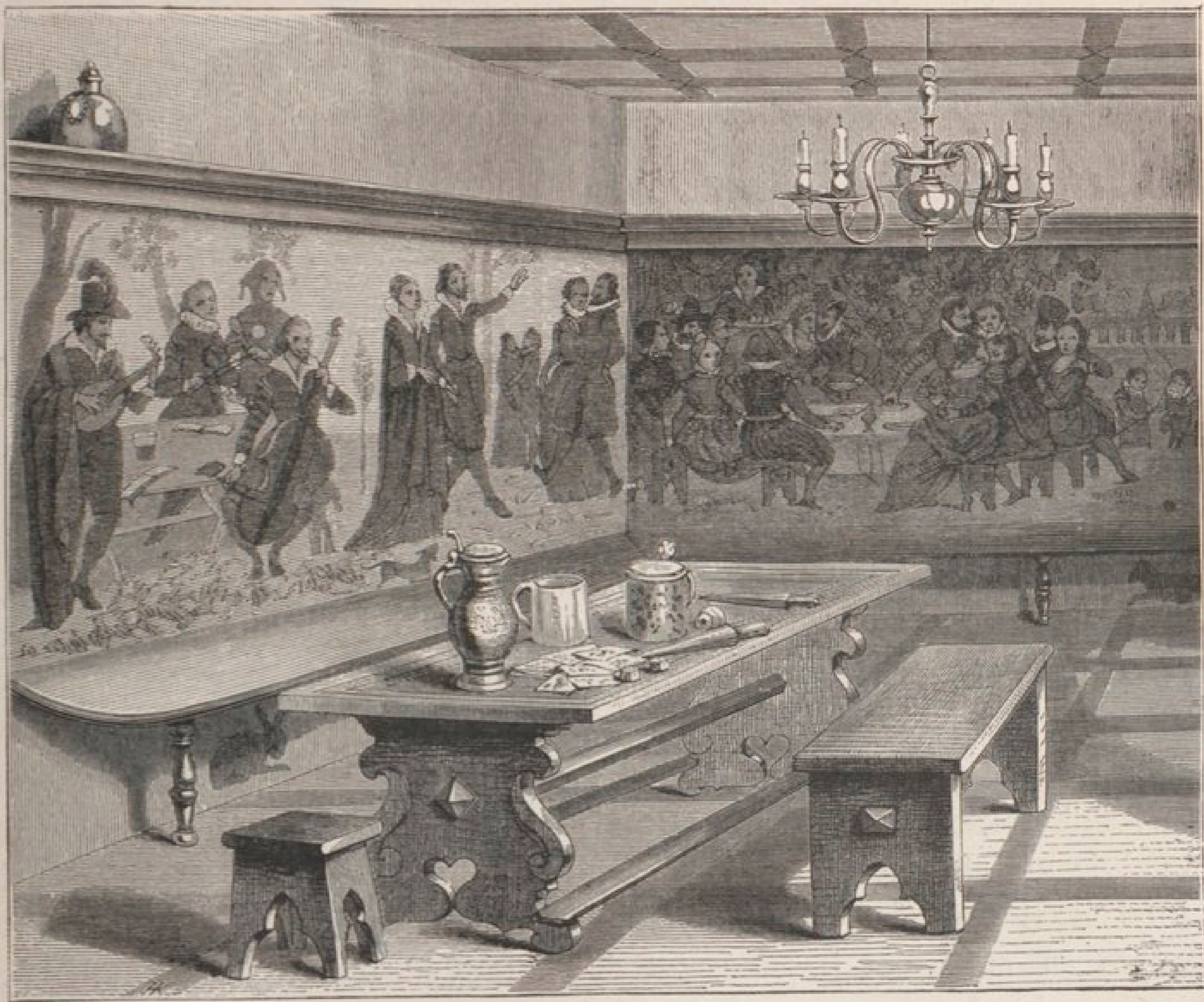
LA CHAMBRE D'HABITATION DE LA MAISON DU DIX-SEPTIÈME SIÈCLE.

de son domaine, et son palier donne accès à la chambre dite d'*habitation*, dans laquelle, au milieu de rouets et de dévidoirs, la maîtresse de maison dirige les pas de son premier enfant. Au second, une jolie chambre à coucher et un élégant salon.

Aujourd'hui des maisons complètes de ce genre coûteraient des prix fabuleux. On se contente de détailler les pièces, pour la commodité des bourses des mamans et des marraines. Celle-ci peut acheter un salon à sa fille ou à sa filleule, celle-là une chambre à coucher, cette autre une chapelle. Ces

morceaux à eux seuls peuvent encore valoir plus que ne valait une ancienne maison de Nuremberg, bien habitée et bien meublée. Quand je pense que j'ai vu, à l'Exposition universelle de 1878, un buffet de salle à manger si finement sculpté par M. Merlin Fraisier, qu'il montait au prix exorbitant de dix-huit cents francs !

Le mobilier seul n'est pas arrivé à ce luxe de fini, à cette perfection de fabrication. La poupée a subi des transformations analogues. Si Paris possédait le monopole de l'habillement, l'Allemagne en général et Nurem-



LA CHAMBRE A BOIRE DE LA MAISON DU DIX-SEPTIÈME SIÈCLE.

berg en particulier gardaient au travers des âges celui de la fabrication, au grand détriment, il faut l'avouer, de la plastique des poupées fabriquées.

Vers 1862, un fabricant français, désireux de doter sa patrie d'une poupée véritablement nationale, mit à contribution la science et l'art, triompha de la vieille routine et lança la fabrication de la poupée dans la voie du progrès. Un joli type de tête fut modelé, exécuté en biscuit et savamment colorié.

La tête et le buste se tenaient d'un seul bloc. Un autre inventeur survint

qui détacha la tête du buste et lui adapta un ressort de telle sorte qu'elle pût se dresser, se pencher, s'incliner, obéir en un mot à tous les mouvements naturels.

De beaux yeux en émail imitèrent les yeux humains. A la place de ces petits boudins informes qui constituaient les bras, le fabricant mit des bras en bois munis d'articulations. Il en vint même à articuler ses poupées à l'instar des maquettes dont se servent les peintres, tout en leur donnant les proportions anatomiques désirables et nécessaires pour que la toilette produisît de l'effet.

Nous avons vu que les poupées grecques et romaines figurant dans nos musées varient entre six et dix-huit centimètres. Les poupées françaises varient de quinze centimètres à un mètre. Les deux tailles les plus usuelles sont vingt-cinq et quarante-cinq centimètres. On en fabrique autant que de toutes les autres tailles ensemble.

La poupée commune se fait en peau blanche ou rose. On peut même dire que plus elle est rose, plus elle est commune. Cette peau, découpée à l'emporte-pièce, cousue simplement en forme de sac, se remplit de sciure de bois et non de son. Le son, glissant sur lui-même, s'entasse aux extrémités, tandis que la sciure, à cause de sa structure hérissée, tient mieux et ne laisse pas de vides dans les parties supérieures. Un fil de fer recuit forme les jointures des membres et leur permet de prendre toutes les positions.

Les têtes, surtout celles des poupées de prix, viennent le plus souvent de l'étranger. Celles en cire nous arrivent de Londres; celles en porcelaine, de Cobourg, de Sonnenberg, de Nuremberg; celles en papier mâché, de Saxe.

Les têtes de poupée sont frappées du même droit de douane que la porcelaine, soit soixante-quinze pour cent de la valeur déclarée. La déclaration se fait sur le poids. Pour diminuer ce poids et par conséquent ce droit, les fabricants imaginèrent de remplacer par du liège le derrière de la tête. Fabricants et acheteurs furent satisfaits de ce mode de procéder, car, si le fabricant paye des droits moins élevés, la petite fille peut *coiffer* sa poupée en enfonçant impunément des épingles dans la calotte de liège, bien que la chevelure ne soit pas le plus souvent en vrais cheveux, mais en simple poil de chèvre teint, appelé thibet.

Dans la fabrication d'une poupée, la division du travail est extrême. Le buste, le corps, les dents, les yeux, les mains, les cheveux, sont l'objet d'industries diverses. Il existe à Paris des fabriques de souliers et de bottines, des ateliers de fleurs, de chapellerie, de bonneterie, de bijouterie, de lingerie et de tous les accessoires de la toilette féminine, qui travaillent exclusivement pour les poupées. Le groupe des couturières en robes a surtout pris des développements considérables.

Dans l'Inde, les poupées ne ressemblent guère aux modèles humains, mais on n'épargne aucune dépense pour les bien vêtir et les bien loger.

On leur réserve dans la maison une chambre spéciale, on les considère autant que des bébés, et des fêtes se donnent en leur honneur. Si toute la maison prend le deuil pour la mort d'une poupée, son mariage devient un événement public. Un journal du Bengale de 1873 rapporte, à ce sujet, qu'une grande procession parcourut toutes les rues de Dacca, escortant deux



LA FÊTE DES POUPÉES AU JAPON.

poupées qui appartenaient aux filles des plus riches Hindous de cette ville. Ces poupées devaient se marier. La cérémonie des noces consommée, les parents des *petites mères* de ces poupées dépensèrent plusieurs milliers de roupies pour festoyer et traiter dignement parents, amis, serviteurs et même les pauvres de la ville.

Les Japonais tiennent les poupées en si grand honneur que l'un des Go-sékis, ou cinq grandes fêtes annuelles, est consacré à ces jouets. La

mère de famille cueille dès le matin des branches de pêchers, pour en orner la chambre de parade dans laquelle se fait une exposition des poupées que ces jeunes filles ont reçues à leur naissance. Ce sont de jolies figurines élégantes et costumées avec goût, représentant le Mikado, le Kisaki ou d'autres personnages de la cour impériale. Un festin des plus complets leur est offert. Les jeunes filles le préparent elles-mêmes, sitôt qu'elles sont assez grandes. Quand vient le soir, les amis de la maison le consomment aussi gaiement que possible.

Depuis quelques années, des fabricants se sont plu à répandre dans le commerce des poupées en caoutchouc. Elles ne peuvent se briser, et l'enfant, en pressant leur figure, amène des déformations comiques d'un joyeux effet. Malheureusement ces poupées contiennent, d'après l'analyse de quelques chimistes, de trente-huit à soixante pour cent d'oxyde de zinc, dont l'ingestion peut causer de graves inconvénients dans l'organisme et produire une sorte d'intoxication. On y constate même en outre la présence d'une certaine quantité de chaux et d'acide phosphorique, fort nuisible pour le bébé qui embrasse trop souvent sa poupée à pleine bouche.

A côté de ces poupées communes se dressent d'autres poupées plus précieuses, munies de quelque mouvement automatique.

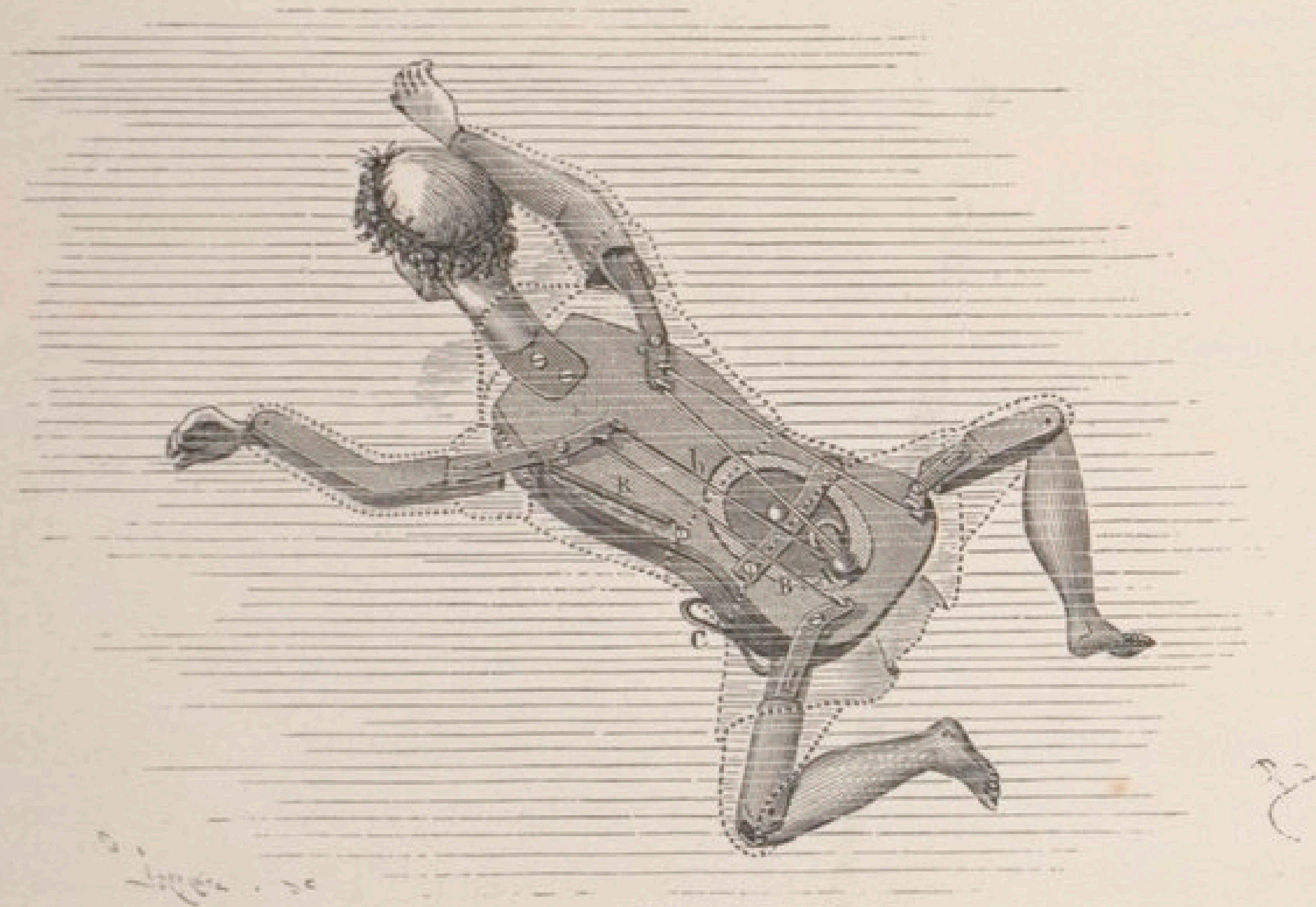
Ce n'est pas d'aujourd'hui seulement que l'on emploie la mécanique dans la fabrication des jouets. Dès l'an 400 avant J.-C., Archytas de Tarente, au dire d'Aulu-Gelle, à la fois philosophe et mécanicien, fit une hirondelle de bois qui volait. Une fois posée, elle ne pouvait repartir d'elle-même, il fallait de nouveau remonter la mécanique. Malgré ces imperfections, les Athéniens, surpris et charmés, firent fête au jouet d'Archytas. Il devint rapidement populaire et l'objet d'une réjouissance publique, en ce sens que vers la fin de septembre, pendant le mois de Boédromion, les jeunes enfants allaient quêtant de porte en porte, chantant la chanson de l'hirondelle, et faisant mouvoir le jouet d'Archytas. Cet usage, transmis d'âge en âge, existe encore dans la Grèce moderne. Les jeunes Athéniens, le jour de la Saint-Basile, courent de porte en porte en s'écriant : « l'hirondelle, l'hirondelle! » En même temps ils font tourner un morceau de bois, grossièrement façonné en forme d'hirondelle, au moyen d'une ficelle s'enroulant et se déroulant autour d'une petite baguette qu'ils tiennent à la main.

Depuis Archytas les jouets automates ont fait de grands progrès, et les petites filles d'aujourd'hui peuvent être les petites mères de poupées qui patinent, qui se parent elles-mêmes devant une glace, qui saluent en agitant mollement leur éventail, ou qui jouent du piano, en marquant irréprochablement la mesure.

Plus heureuses en cela que les jeunes Romains cherchant des pierres bril-

lantes ou des coquilles de nautile à Baïes, elles peuvent, dans une des stations balnéaires de la côte bretonne ou normande, demander à leurs poupées des leçons de natation.

Ce fut à l'Exposition universelle de 1878 que la poupée nageuse fit triomphalement son apparition. Dans l'intérieur du corps de cette poupée se trouve un barillet renfermant un ressort formé d'une lame d'acier très mince enroulée sur elle-même. A la circonférence du barillet s'attache l'extrémité extérieure du ressort. L'extrémité intérieure se relie à un petit cylindre d'acier tournant autour de son axe. En tournant ce cylindre avec une clef on tend le ressort. La clef ôtée, le ressort se détend. Le cylindre



MÉCANISME DE LA POUPÉE NAGEUSE.

se meut, et au moyen d'un engrenage il communique son mouvement à un autre cylindre dont l'extrémité, en A, porte une manivelle.

Deux tiges de cuivre, *b*, relient les bras au bouton de la manivelle, montent et descendent suivant le mouvement de celle-ci, levant ou abaissant les bras. Un ressort à boudin, R, prête le concours de sa force à celle qui entraîne la manivelle.

Deux tiges de cuivre, B, attachées aux bras et aux jambes communiquent directement à celles-ci le mouvement des bras.

La poupée nageuse tout entière, formée de liège, de cuivre et de caoutchouc, supporte parfaitement les bains prolongés sans se détériorer, et elle affectionne les bains. Rien ne lui plaît tant que la position horizontale. Debout, le poids des différentes parties de son mécanisme l'empêche

d'agir. Dans l'eau, c'est une tout autre affaire. Ce poids, à peu près détruit par la résistance du liquide, lui laisse sa pleine liberté et elle en profite avec énergie!

Où n'arrivera-t-on pas avec la mécanique et la science combinées? Dans deux mille ans d'ici, s'il arrive à quelque curieux de vouloir se livrer à un travail semblable à celui que je termine par cette phrase, il trouvera peut-être nos élégantes poupées d'aujourd'hui plus grossières encore que nous trouvons celles en terre cuite des Grecs et des Romains.

Ainsi s'évanouissent, hélas! grandes ou petites, toutes les gloires mondaines!

# PATIENCES ET PRESTIDIGITATION

Le solitaire. — Comme quoi il était connu des Romains. — Le baguenaudier. — Explication détaillée de la marche de ce jeu. — Le taquin. — La façon de tourner les solutions impossibles. — Le nombre des combinaisons de ce jeu. — Les réussites. — Réussite par les couleurs contraires. — Les problèmes de cartes et le carré des honneurs. — Des tours de cartes. — La carte forcée. — Mutus, nomen, dedit, cocis. — Les quatre rois réunis.

Avant de clore cette série des *Jeux de la jeunesse*, je tiens à vous signaler quelques patiences et quelques tours de prestidigitation. A proprement parler, cette matière reste un peu en dehors du plan de cet ouvrage, aussi ne vous la donnerai-je que succinctement, ne voulant pas en faire un sujet d'étude. Vous y trouverez quelques distractions nouvelles à ajouter encore à celles que vous venez de voir. Ce sera, si vous le voulez, le post-scriptum de l'œuvre ou, comme je l'ai dit dans ma préface, l'agrafe destinée à relier les deux extrémités du collier des jeux de la jeunesse.

Le *solitaire*, commençons par lui, malgré son air, n'est pas aussi jeune qu'on veut bien le croire. Ovide en parle, sans le nommer il est vrai, ce qui a jeté le désarroi parmi ses commentateurs, traduisant constamment le mot latin *pilæ* par balles et non par boules.

Il dit : « On dispose de petites *boules* sur une table à cavités qu'on a devant soi; et l'on ne peut mouvoir aucune boule, à moins qu'on n'en enlève quelqu'une. »

En effet, et bien que la disposition la plus généralement répandue de notre solitaire ne soit plus ainsi, nous trouvons cependant encore chez les marchands, pour jouer à ce jeu, de petits plateaux ronds percés de cavités mi-sphériques dans lesquelles on place les billes. Notre solitaire moderne se compose d'une petite planchette octogonale, munie d'une poignée et percée de 37 trous, dans lesquels on fiche 36 petits pions d'os ou d'ivoire. Un trou reste ainsi libre. Le joueur doit faire passer un pion par-dessus un autre en enlevant celui-ci. Il ne peut jouer deux pions à la fois, ni aller en biais. La marche du jeu consiste à ménager

les espaces vides de telle sorte qu'il ne reste à la fin qu'un seul pion, ce qui est le but suprême auquel doit tendre tout bon joueur.

Le *baguenaudier* est une espèce de solitaire. Il remonte, croit-on, au commencement du seizième siècle. Son nom lui viendrait de *baguenauder*.

Cet instrument se compose d'un morceau de métal ou d'os plat percé de onze trous. Dans chaque trou passe un fil de fer retenant un anneau à l'une de ses extrémités. Chaque fil passe dans l'anneau du fil précédent avant que son propre anneau soit engagé dans deux autres fils parallèles, réunis à leurs extrémités. Il s'agit d'ôter tous les anneaux de ces fils parallèles et de les y remettre.

Prenons en mains les deux fils parallèles et considérons les anneaux comme numérotés de 1 à 11, le premier étant le plus éloigné, le onzième le plus près de la main qui tient les deux fils parallèles ou broche. Le premier anneau, n'ayant d'autre fil que le sien, s'ôte facilement de la broche. On ne pourra ôter de même le second, attendu qu'il est passé dans le fil du premier anneau. Il faudra, pour l'ôter, remettre le premier anneau et repasser à la fois le premier et le second entre les deux branches de la broche : ils s'en iront ensemble.

Deux règles régissent ce jeu :

1° Aucun anneau, excepté le premier, ne peut-être ôté ou remis à moins que l'anneau qui le précède, et celui-là seul, ne soit sur la broche.

2° Si l'anneau à ôter ou à remettre est impair, il faut d'abord ôter le numéro 1, puis successivement tous les anneaux de rang impair; s'il est pair, on ôte à la fois les numéros 1 et 2, puis successivement tous les anneaux de rang pair.

Vous remarquerez qu'après avoir ôté un numéro impair, il vous faudra, pour ôter le numéro pair qui le précède, remettre tous les anneaux en commençant par le numéro 1.

Voici d'ailleurs en détail la façon d'ôter tous les anneaux de la broche :

Otez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 7; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 9; — mettez 1

et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 7; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2;

ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 8; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 7; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 11; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 7; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez

1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2;— ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 8; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 7; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 9; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 7; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 8; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez

1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 7; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 10; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 7; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 8; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 7; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez

8; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 9; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 7; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 8; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 7; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 6; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — mettez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 5; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — mettez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2; — ôtez 4; — mettez 1 et 2; — ôtez 1; — ôtez 3; — mettez 1; — ôtez 1 et 2.

Si vous voulez remettre les onze anneaux sur la broche au lieu de les ôter,

vous n'aurez qu'à remplacer dans tout ce qui précède le mot *mettez* par le mot *ôtez*, et réciproquement.

On construit quelquefois des baguenaudiers de sept ou neuf anneaux, mais jamais avec un nombre pair.

Le *taquin* peut aussi prendre sa place dans les patiences. Il fit fureur en 1880. Impossible de passer dans une rue sans rencontrer quelque flâneur poussant, avec rage, de petits numéros dans une boîte de bois.

Le taquin en effet se compose d'une boîte carrée remplie par seize cubes numérotés de 1 à 16. Pour jouer, on retranche le numéro 16, afin de laisser une case vide, comme dans le solitaire, et l'on fait glisser les numéros de case en case de façon à les placer par ordre numérique en commençant par le haut à gauche et en suivant les lignes horizontales, sans jamais retirer les numéros de la boîte.

Les numéros une fois placés au hasard, vous pouvez certainement arriver

| | | | |
|---|---|---|---|
| 13 | 14 | 15 | |
| 9 | 10 | 11 | 12 |
| 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | 2 | 3 | 4 |

TABLEAU 1.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | 8 | 12 | |
| 3 | 7 | 11 | 15 |
| 2 | 6 | 10 | 14 |
| 1 | 5 | 9 | 13 |

TABLEAU 2.

à la fin à obtenir les numéros 13, 14, 15 dans leur ordre naturel, et le problème est résolu. Vous pouvez encore obtenir les combinaisons 14, 15, 13 et 15, 13, 14. Une manipulation facile vous permettra en peu de temps de les ramener à leur ordre naturel et par conséquent de résoudre le problème. Mais si vous amenez les combinaisons suivantes : 13, 15, 14 — 14, 13, 15 — 15, 14, 13 — toutes les manipulations imaginables ne vous feront pas résoudre le problème tel qu'il est posé, c'est-à-dire que vous n'obtiendrez pas la succession naturelle des numéros en suivant les lignes horizontales, le numéro 1 placé en haut à l'angle gauche.

« N'y a-t-il rien à faire, dit M. Albert Lévy dans une étude sur le taquin, quand le hasard amène les trois combinaisons fâcheuses? Il est possible de résoudre à *peu près* le problème; on peut, par exemple, placer ces numéros dans l'ordre indiqué par le tableau 1.

« On peut encore toujours, dans l'hypothèse des trois combinaisons défavorables, obtenir le tableau 2, dans lequel les numéros se suivent encore avec régularité, bien que la solution ne soit pas celle qui soit exigée. Dans ce second cas on peut, si les *morceaux de bois sont ronds*, les retourner sans les retirer de la boîte et obtenir une bonne solution.

« On peut également obtenir les tableaux 3 et 4, le dernier ne pouvant pas être, plus que le tableau 1, ramené au type proposé, même en supposant qu'on puisse faire tourner les numéros sur eux-mêmes.

« Ces quatre tableaux présentent cette particularité que le chiffre 1 est toujours placé en haut et à droite, ou en bas et à gauche, c'est-à-dire aux extrémités de la même diagonale.

« Quand on tombe, au contraire, sur les trois combinaisons que j'appelle favorables, il n'y a pas moyen d'obtenir l'un des quatre tableaux que nous

| | | | |
|---|---|---|---|
| 13 | 9 | 5 | 1 |
| 14 | 10 | 6 | 2 |
| 15 | 11 | 7 | 3 |
| | 12 | 8 | 4 |

TABLEAU 3.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 2 | 1 |
| 8 | 7 | 6 | 5 |
| 12 | 11 | 10 | 9 |
| | 15 | 14 | 13 |

TABLEAU 4.

venons de tracer, mais il est possible alors de construire quatre nouveaux tableaux analogues aux précédentes et que nos lecteurs imagineraient aisément : deux commençant en haut et à gauche par 1 ; les deux autres ont le chiffre 1 placé en bas et à droite, et les chiffres successifs sont placés soit horizontalement, soit verticalement.

« On peut encore obtenir une solution approchée, dans les trois cas défavorables, en plaçant le chiffre 1 en haut et à gauche; les autres chiffres se suivent horizontalement, mais à la condition de laisser vide la case numéro 12; la dernière ligne contient alors les quatre numéros : 12, 13, 14, 15. »

Les quinze numéros du Taquin peuvent se placer de bien des manières différentes dans leur boîte. En effet deux numéros donnent deux combinaisons : 1, 2 et 2, 1 ; trois numéros donneront : 1, 2, 3 — 3, 2, 1 — 3, 1, 2 — 2, 3, 1 — 2, 1, 3 — 1, 3, 2 — soit trois combinaisons nou-

velles pour chacune des combinaisons deux à deux : leur nombre sera donc $2 \times 3$ ; on verrait de même que pour quatre le nombre des combinaisons serait de $2 \times 3 \times 4$. Par conséquent, pour quinze numéros nous aurions : $2 \times 3 \times 4 \times 5 \times 6 \times 7 \times 8 \times 9 \times 10 \times 11 \times 12 \times 13 \times 14 \times 15$, ce qui donne un produit de 1 307 674 368 000. Il y a donc, en plaçant les chiffres au hasard dans la boîte du taquin, 1300 milliards à parier contre 1 qu'on n'obtiendra pas une combinaison désignée à l'avance.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Dix de Trèfle | Huit de Cœur | Dame de Pique | Huit de Carreau | Dix de Carreau | Neuf de Trèfle | As de Cœur |
| Neuf de Pique | Sept de Cœur | Neuf de Carreau | Dix de Cœur | Valet de Carreau | Roi de Pique | Dame de Cœur |
| Roi de Cœur | Roi de Trèfle | Dame de Carreau | Valet de Cœur | Dame de Trèfle | Valet de Pique | Roi de Carreau |
| Valet de Trèfle | Sept de Pique | As de Pique | As de Carreau | Huit de Pique | Sept de Carreau | Neuf de Cœur |
| As de Trèfle | Dix de Pique | Sept de Trèfle | Huit de Trèfle | | | |

RÉUSSITE PAR LES COULEURS CONTRAIRES.

A côté de ces divers jeux de patience il en est d'autres qu'on peut faire avec un jeu de cartes et qui prennent indifféremment le nom de *patiences* ou de *réussites*. Elles sont nombreuses. Je ne vous en citerai qu'une, afin que vous puissiez vous faire une idée de ce genre de distraction.

*Réussite par les couleurs contraires.* — Prenez un jeu de piquet, étalez les trente-deux cartes une par une de manière à former quatre rangées de sept cartes et la dernière de quatre, en prenant soin de les aligner et de bien

les mettre au-dessous les unes des autres. Chaque carte conserve sa valeur. Toute carte qui n'en a pas au-dessous d'elle peut-être enlevée et placée sur une carte de valeur suivante et de couleur contraire si cette carte elle-même n'en a pas au-dessous d'elle. Chaque carte enlevée dans son ordre numérique est placée sur son as correspondant. Un exemple d'ailleurs vous fera mieux comprendre.

Supposons que les cartes placées vous donnent le tableau qui précède :

L'as de trèfle, n'ayant pas de cartes au-dessous de lui, peut être enlevé du jeu. Le sept et le huit suivront. L'as de pique et l'as de carreau pourront également être retirés. Le sept de carreau aussi.

Mettons maintenant le neuf de cœur sur le dix de pique ; le huit de pique sur le neuf de cœur ; la dame de trèfle sur le roi de carreau ; le valet de carreau sur la dame de trèfle ; le dix de carreau sur le valet de trèfle. Nous obtenons ainsi une case libre dans la première ligne horizontale : or, comme nous devons avoir toujours sept cartes sur cette ligne, nous porterons le valet de cœur dans la case libre.

Le dix de cœur pourra dès lors aller sur le valet de pique, et le huit de carreau sortira. Comblons sa place avec la dame de carreau. Nous pourrons alors enlever le neuf de carreau et mettre le valet de cœur sur la dame de pique laissée libre.

Le dix et le valet de carreau peuvent sortir, et le valet de trèfle sera mis sur la dame de carreau, laissant une case libre, que nous comblerons avec le roi de cœur.

Nous pouvons mettre le valet de cœur sur la dame de trèfle, et la dame de pique, laissée libre, sur le roi de cœur. Comblons cette case libre par le neuf de pique.

Le dix de trèfle ira sur le valet de cœur, et le neuf de pique sur le dix de cœur. Soit deux cases vides qu'iront remplir le huit de pique et le neuf de cœur, puis le huit de pique, passant sur le neuf de cœur, sera remplacé par le dix de pique.

Les sept, huit, neuf et dix de pique sortent du jeu.

Mettons le dix de trèfle à la case vide, le valet de cœur sur la dame de pique, le dix de trèfle sur le valet de cœur, le neuf de cœur sur le dix de trèfle, et comblons les deux cases libres par le roi de trèfle et le valet de trèfle.

La dame de carreau ira sur le roi de trèfle, et le valet de trèfle sur la dame de carreau. Le roi de carreau et la dame de trèfle comblent une place vide, en allant l'une sur l'autre, la dame de cœur prendra l'autre.

Alors sortent du jeu l'as, le sept, le huit et le neuf de cœur.

La case vide laissée par le huit de cœur est remplacée par le dix de cœur et le valet de pique allant ensemble.

Le dix de cœur sort du jeu, le valet de pique va sur la dame de cœur, le roi de pique dans la case libre.

Les neuf, dix, valet et dame de trèfle sortent, puis successivement les autres valets, les autres dames et les quatre rois.

La réussite est terminée.

J'ai choisi cette réussite parce qu'elle présente le plus de variétés par le

| | | | |
|---|---|---|---|
| As de Pique | Valet de Trèfle | Dame de Carreau | Roi de Cœur |
| Roi de Carreau | Dame de Cœur | Valet de Pique | As de Trèfle |
| Valet de Cœur | As de Carreau | Roi de Trèfle | Dame de Pique |
| Dame de Trèfle | Roi de Pique | As de Cœur | Valet de Carreau |

LE CARRÉ DES HONNEURS.

nombre considérable de ses combinaisons. Il n'y suffit pas de changer une carte de place au hasard, il faut voir ce que ce changement y produira dans la suite.

Le hasard s'y trouve bridé par l'intelligence.

Avec les cartes on peut se livrer à des patiences, à des combinaisons de toutes sortes et même faire des problèmes dans le genre de ceux que je vous ai indiqués pour les dominos.

En voici un exemple, que je dénommerai le *carré des honneurs.*

Formez un carré avec les quatre rois, les quatre dames, les quatre valets et les quatre as d'un jeu de cartes, de manière que chaque ligne horizontale, perpendiculaire ou diagonale contienne un roi, une dame, un valet, un as de couleurs différentes.

Avec les cartes on fait encore des tours dont la nomenclature et la description ne demanderaient pas moins d'un volume. Beaucoup relèvent de l'habileté des doigts; quelques-uns de la mémoire, d'autres des deux à la fois. Je vous en citerai un de chaque espèce :

*Premier tour*. — Le plus simple de tous les tours de prestidigitation avec les cartes, dit *carte forcée*, sert de base à beaucoup d'autres tours. Il consiste à faire prendre à une personne, sans qu'elle s'en doute, la carte que l'on veut.

On développe en éventail, et avec les deux mains, le jeu de cartes en maintenant avec le petit doigt de la main gauche celle que l'on veut faire prendre, puis on fait rapidement glisser les unes sur les autres les cartes du jeu pour mettre dans l'embarras la personne qui choisit. Lorsque vous la voyez disposée à choisir, vous poussez discrètement le coin de votre carte préférée un peu en avant des autres en forçant la personne à la prendre bon gré mal gré.

Vous pouvez dès lors lui dire, à coup sûr, la carte qu'elle a choisie.

*Deuxième tour*. — Vous choisissez quatre mots ayant cinq lettres chacun et tels que dans l'ensemble des quatre mots une même lettre se reproduise deux fois. Soit par exemple les mots latins : *mutus*, *nomen*, *dedit*, *cocis*. Vous les placez de façon à avoir toujours devant l'esprit le tableau suivant :

M U T U S
N O M E N
D E D I T
C O C I S

Prenez alors vingt cartes dans un jeu, formez-en dix paquets de deux cartes et priez une, deux, trois... dix personnes de penser et de retenir deux cartes composant un groupe. Ramassez les vingt cartes, groupe par groupe, et étalez-les, comme au hasard, suivant votre tableau. La première sera placée sur l'M de *mutus*, la seconde sur l'M de *nomen*, la troisième et la quatrième sur les deux U de *mutus*, la cinquième et la sixième sur le T de *mutus* et le T de *dedit*, etc., etc. Le tableau couvert, vous demandez à une personne dans quelles colonnes se trouvent les cartes de son choix. Si elle vous répond dans la seconde et la troisième, vous demeurerez certain que ce sont les cartes placées sur l'O de *nomen* et l'O de *cocis*. Et ainsi pour les autres.

*Troisième tour*. — Donnez un roi à quatre personnes différentes, et, le plus naturellement du monde, partagez votre jeu en quatre paquets, le côté taroté en dessus, en ayant soin de bien vous souvenir de la carte qui est au-

dessus de chaque paquet. Supposons, pour plus de commodité, que ce soient les quatre dix.

Les personnes qui possèdent les rois les posent chacune sur un paquet. Remettez délicatement les paquets les uns sur les autres, et faites couper autant de fois que l'assistance le désirera, la série des cartes n'étant pas changée par la coupe; puis, prenant le jeu bien serré dans la main gauche, commencez de tirer les cartes une à une, par en dessous.

Dès que vous tirerez un dix, vous saurez que la carte suivante est un roi, faites-la donc légèrement glisser en dessous et ne sortez du jeu que la carte d'après. Nouveau dix, nouveau roi, même manœuvre. Au quatrième dix, vous tirerez franchement le roi suivant, et successivement les trois autres rois, que vous aurez glissés précédemment un peu en arrière.

Vous réaliserez ainsi, avec de la prestidigitation et de la mémoire, le tour des *quatre rois réunis*.

Je n'insisterai pas davantage. Cela suffit pour comprendre les tours de cartes. En allant plus loin, je craindrais de dépasser le but, et je crois qu'en pareille matière mieux vaut encore rester en deçà que d'aller au delà.

FIN

# TABLE DES MATIÈRES

## PREMIERS JEUX



## LUTTES A LA COURSE



## LES BARRES



## LE CERCEAU



## LES JEUX DU CHAT

## LE CERF-VOLANT



## JEUX DE SAUT



## JEUX D'ÉQUILIBRE



## JEUX DE BALANÇOIRE



## JEUX D'HIVER



## JEUX DE SUBSTITUTION

## JEUX DE COLIN-MAILLARD



## JEUX DE LUTTE



## JEUX DE PALET



## JEUX DE QUILLES



## JEUX DE BOULES



## LE CROQUET

## LE BILLARD



## JEUX DE BILLES



## SABOTS ET TOUPIES



## JEUX DE BALLE



## LE CRICKET

## LE LAWN-TENNIS



## JEUX DE BALLON



## LE VOLANT



## JEUX DE TIR



## JEUX DANS L'EAU



## JEUX SUR LA GLACE

## LES COURSES A LA BAGUE



## PETITS JEUX DE HASARD



## PETITS JEUX D'ADRESSE



## LES OSSELETS



## DÉS ET DOMINOS



## JEUX DE CARTES

## ÉCHECS ET DAMES



## LANTERNES MAGIQUES



## GUIGNOL CHEZ SOI



## OMBRES CHINOISES



## LES POUPÉES

## PATIENCES ET PRESTIDIGITATION



FIN DE LA TABLE

IMPRIMERIE GÉNÉRALE A. LAHURE.
9, rue de Fleurus, à Paris.

